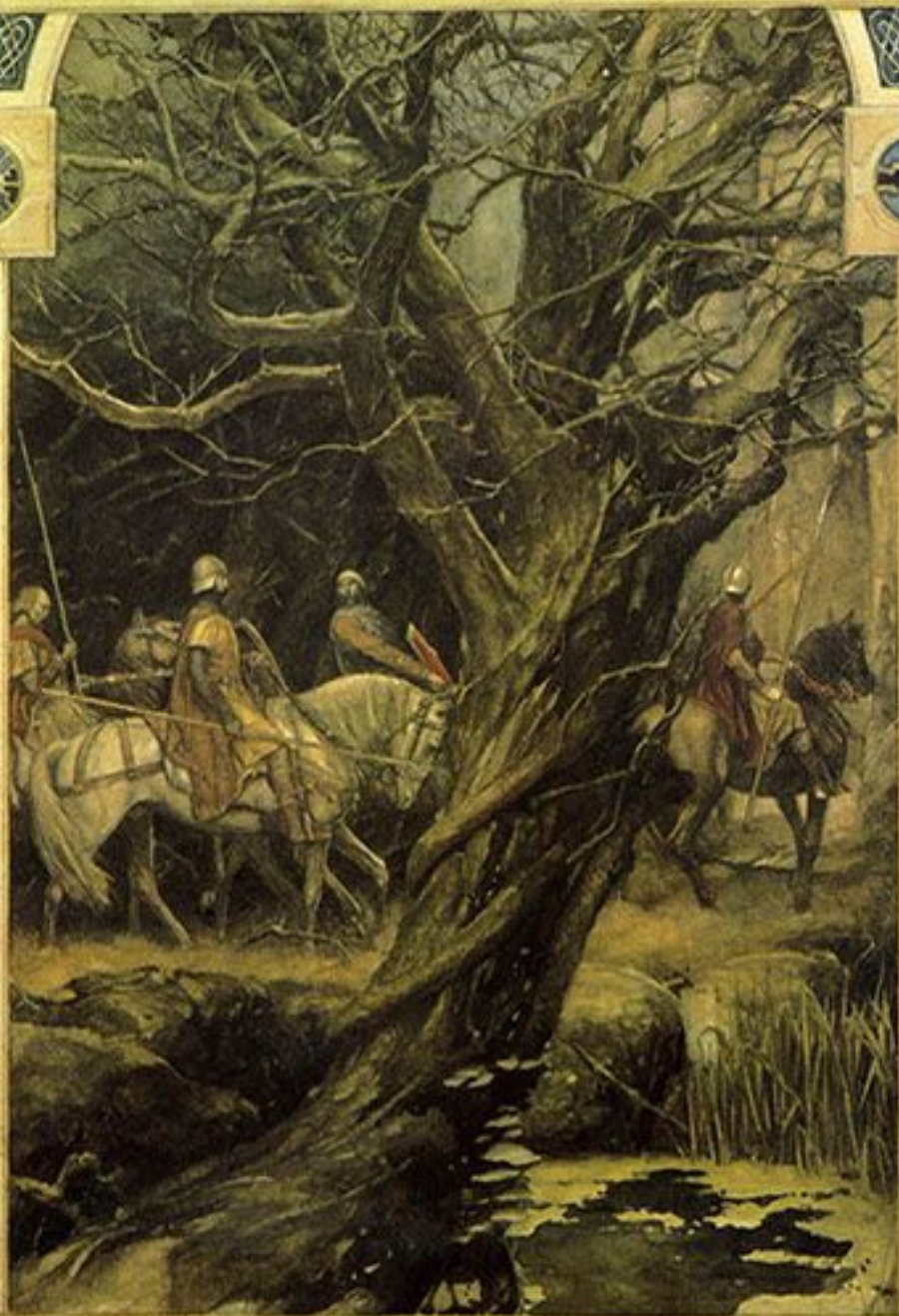


# MABINOZION

EDICIÓN DE M<sup>a</sup> VICTORIA CIRLOT



ILUSTRADO POR  
ALAN LEE

se



Los *Mabinogion*, conocidos e intensamente estudiados tras su publicación en inglés por Lady Guest en 1838, son el mejor testimonio en prosa de la literatura galesa y, al mismo tiempo, poseen un gran interés como documento histórico, dada la escasez de fuentes que nos informen de aquella sociedad.



Anónimo

# Mabinogion

ePub r1.0

Titivillus 10.02.15

Título original: *Mabinogion*

Anónimo, 1838

Traducción, introducción y notas: María Victoria Cirlot

Ilustraciones: Alan Lee

Retoque de cubierta: Wake

Editor digital: Titivillus

ePub base r1.2





# INTRODUCCIÓN

Los Mabinogi constituyen una de las mejores obras en prosa de la literatura céltica medieval. Conocidos y estudiados desde el siglo pasado en Inglaterra y Francia, nadie duda hoy día de su coherencia interna, riqueza y calidad literarias. Al mismo tiempo, estos relatos poseen un gran interés como documento histórico, ya que se suman a las escasas fuentes que nos informan de aquella sociedad instalada en los límites occidentales de Europa, concretamente en el País de Gales. Esta región, a pesar de haber mantenido estrechos contactos con la Francia del Norte desde mediados del siglo XI, permaneció en cierto modo recluida en su tradición. Junto con Irlanda y la Península de Armórica, el País de Gales poseyó una fuerte unidad y homogeneidad cultural, y si bien todo parece indicar que siguió la evolución y ritmo del resto de las sociedades medievales de la Europa occidental, también conviene señalar que estas tres regiones constituyeron el último reducto de la civilización celta.

## LA CIVILIZACIÓN CELTA

Los conocimientos acerca del mundo celta se encuentran en estrecha relación con el carácter y la naturaleza de las fuentes que lo documentan. En muchos aspectos la imagen que poseemos del mundo celta resulta parcial y poco objetiva. Ello se debe de modo especial a la escasez de fuentes escritas propiamente celtas. En lo que respecta a los celtas continentales, solamente se dispone de fuentes indirectas, de modo que para el estudio de la Galia en época romana se ha tenido que recurrir a historiadores como Tito Livio, Julio César o Tácito. Por su parte, los celtas insulares nos han legado una abundante producción literaria que posee un inapreciable valor documental, pero que exige del constante desciframiento por parte del historiador entre mito y realidad, lo cual constituye una tarea difícil. En este sentido, la civilización celta se ha convertido en un tema de estudio que ha despertado la imaginación de ciertos eruditos e historiadores, guiados en ocasiones más por afanes nacionalistas que por el rigor histórico. Por otro lado, la civilización celta no puede entenderse como una estructura estática, ajena a la evolución histórica y a las distintas influencias que habría de sufrir a lo largo de su historia. A pesar de la existencia de un sustrato religioso y lingüístico común a las múltiples tribus celtas y a la permanencia de lo tradicional, estos pueblos acusaron profundos fenómenos de aculturación y de inculturación, de modo que su civilización no puede entenderse desligada de las circunstancias históricas de su entorno.

No debe olvidarse que al hablar de civilización celta nos referimos a una cultura de más de mil quinientos años de

duración. En efecto, al final de la época de Hallstatt tuvo lugar la primera gran convulsión de los pueblos celtas. Procedentes del ángulo sudoeste de Alemania (Turingia), comenzaron las primeras migraciones en dirección oeste, hacia Italia y España. Algunos historiadores fechan la aparición de los celtas en un período anterior. Así, H. Hubert sitúa en la Edad del Bronce una hipotética disolución de la comunidad italo-céltica en goidélicos y britónicos, a la que sucedió una primera migración de los goidelos a las islas Británicas y su instalación en Irlanda. Según una fuente del siglo XI, *Leabhar na Gabhala* («El libro de las conquistas»), Irlanda había sido invadida por cinco pueblos distintos procedentes en su mayor parte de España, correspondiendo la cuarta invasión a las tribus de la diosa Danu (Tuatha dé Danann) y la quinta a los goidelos. Entre los pueblos más importantes sometidos por los goidelos se encontraban los arainn o iverni, de los que posiblemente derivaría el nombre de Iwerdon (Irlanda). Al final de la Edad de Bronce, los pictos, posiblemente también celtas, emigraron a las islas y sin abandonar la isla de Bretaña pasaron a Irlanda. Estos pueblos, denominados picti o cruithnig por su fundador Cruidne, habrían de dar el nombre por el que se conoce a la isla de Bretaña en las fuentes celtas: cruithnig, qurteni o qretani, que transformó la qu en la p britónica, dando lugar a Pretanis o Prydain (Ynys Pridain). A goidelos y pictos se debió la construcción de túmulos circulares, que heredaron los pueblos que los sucedieron en las posteriores colonizaciones de las islas<sup>[1]</sup>.

Hay que señalar que no todos los historiadores admiten la irrupción de los celtas antes de la época de La Tène, considerando que la invasión de Irlanda por pictos y goidelos fue muy posterior a la época señalada por Hubert y atribuyendo, por tanto, a pueblos aborígenes las construcciones megalíticas de las islas<sup>[2]</sup>. Las fuentes arqueológicas, la onomástica y las inscripciones indican el siglo V a. JC como el inicio seguro de las grandes expansiones célticas que se centraron en dos focos fundamentales: el valle



del Po en Italia y la zona del Danubio. Durante este primer período de La Tène los celtas asentados en la Galia ofrecieron a los latinos una cultura técnicamente superior y las influencias se ponen de manifiesto de modo especial en la lengua, pues los latinos adoptaron muchos términos celtas. En un segundo período, tribus celtas y bandas de mercenarios se lanzaron bajo el mando de Breno a la conquista de Macedonia y Delfos, donde habrían de sufrir una gran derrota. J. Markale asimila la figura histórica de Breno y el desastre de Delfos, donde murió la mayor parte del ejército, a la figura mítica de Bran, hijo de Llyr, quien, según la segunda rama de los Mabinogi acudió a Irlanda para vengar el deshonor a su hermana Branwen y conquistar el Caldero de la Resurrección. En Irlanda, al igual que en Delfos, murió todo el ejército galo, y si al parecer el histórico Breno se suicidó, el mítico Bran ordenó a los siete últimos galeses que le cortaran la cabeza<sup>[3]</sup>.

A partir del siglo III, los celtas de la Galia mantuvieron luchas constantes con los romanos, cuyas aspiraciones de constituirse en un gran imperio comenzaban a ser realidad. Tras un período de simbiosis cultural, la romanización se impuso en el territorio galo y bajo Julio César se anexionó definitivamente al Imperio. La Céltica Danubiana también se encontró sometida cuando César consiguió el mando de Illyricum. Así, el primer intento de lograr una unidad territorial política fracasó en la Galia, donde a partir del siglo I a. JC la lengua oficial fue el latín, si bien la religión celta permaneció e incluso fue asimilada en algunos aspectos por los romanos.

En Britania, la romanización penetró con más resistencias y no impidió el desarrollo de la cultura celta. Si Julio César no logró el sometimiento de Bretaña por la oposición que le presentaron Comm «el Atrébata» y Cassivellanus, bajo Septimio Severo la isla quedó completamente sometida, a excepción de Caledonia.

Durante la dominación, el latín fue la lengua oficial según demuestran las inscripciones, pero contrariamente a lo que sucedió en la Galia, la lengua celta subsistió después de la colonización romana. Durante el dominio romano tuvieron lugar algunas tentativas militares que han sido interpretadas por los historiadores como resistencias, destacando la de Máximo, dux Britanniarum, que en el año 387 abandonó Britania con su ejército, que fue dispersado y aniquilado por Teodosio; siglos más tarde, la ficción literaria recreó la figura de Máximo, dando lugar a uno de los cuentos más bellos de los Mabinogi, el «Sueño de Maxen Wledig». Pocos años más tarde el peligro dejó de proceder de Roma y la sociedad instalada en el sur del País de Gales se vio amenazada por pictos y sajones. Historiadores como Gildas (*De excidio et conquestu Britanniae*, 569-570) y Nennius (*Historia Brittonum*, 687-801) concuerdan en atribuir a Vortigern el error de haber pactado con los sajones en el año 449 para luchar contra los pictos, pues fue traicionado y tuvo que refugiarse en el país de los ordovicos, denominado Venedotia (Gwynedd), y cuya capital se encontraba en Aberffraw, en la isla de Anglesey. Desde mediados del siglo V las tribus del sur de Gales aparecen unidas bajo el nombre de Combrog (del que posiblemente deriva Kymry, nombre nacional del País de Gales<sup>[4]</sup>) para combatir bajo el mando de un jefe (gwledig) contra irlandeses, pictos y sajones. En el año 537, Arturo, un gwledig o dux de los britanos o combrog, fue derrotado en la batalla de Kamlan, tras haber conseguido algunas victorias sobre los sajones, como, por ejemplo, en la batalla de Mont Badon. A finales del siglo VI, los sajones alcanzaron el Severn, separando Gales de Cornualles. Fundando el reino de Mercia, encerraron a los bretones en las montañas del País de Gales y ante la amenaza sajona, pueblos originarios de Devon (los domonae o dummonii) y de Cornualles (los cornovi) emigraron a la península armoricana, produciéndose un conglomerado híbrido de antiguos galos romanizados y de bretones insulares.

Por el contrario, Irlanda se vio libre de invasiones hasta el siglo X, y durante los siglos V al VIII vivió un extraordinario apogeo cultural motivado, entre otros factores, por la importante labor de cristianización que estableció numerosos focos de actividad cultural en los monasterios.

A mediados del siglo XI los territorios celtas insulares se vieron afectados por una nueva invasión, que habría de conceder un nuevo carácter y sentido de identidad a los pueblos de Gales, y a Irlanda y Escocia en la segunda mitad del siglo XII. Ayudados e impulsados por los bretones de la península armoricana, los normandos llegaron a la isla de Bretaña para librar a los galeses del dominio sajón, pero una vez allí conquistaron todo el territorio.

Los reyes galeses lucharon contra los nuevos invasores con la ayuda de los irlandeses, logrando algunos triunfos, como la batalla de Carno del año 1136, que dirigió Gruffyd, rey de Gwynedd (1075-1137). Pero Owein Gwynedd, hijo de Gruffyd, se sometió a los normandos; al casarse con una hermana de Enrique II Plantagenet inauguró entre galeses y franceses un sistema de alianzas matrimoniales. La última tentativa de erigir un reino galés se debe a Llywelyn ab Gruffyd (1246-1282), pero sus victorias contra los anglonormandos fueron efímeras y Eduardo I reservó el título de príncipe de Gales para su propio hijo, el futuro Eduardo II. Con todo, la continuidad de la cultura y la lengua galesa dentro del reino franco anglo-normando de la isla de Bretaña fue posible tal y como demuestran los manuscritos conservados en lengua galesa desde el siglo XIII.

La falta de unidad política y territorial que caracterizó la historia de los pueblos celtas, no impidió la existencia de un sentimiento unitario y el desarrollo de una cultura con elementos propios originales. Ello se debió, sin duda, a dos factores de capital importancia: la religión y la lengua.

Son muy escasos los conocimientos que poseemos acerca de los dioses y las prácticas rituales célticas. La mitología

céltica nos ha sido transmitida a través de textos por lo general tardíos, que remontándose a un pasado muy lejano nos presentan de modo fragmentario aspectos mitológicos. Los historiadores de las religiones han intentado reconstruir a través de estos textos (entre los cuales, los Mabinogi ocupan un lugar destacado) la mitología de estos pueblos y se han podido comprobar las indudables relaciones entre los mitos irlandeses y los mitos galeses. Así, el dios irlandés Nuadha corresponde al galés Nudd, Manannan a Manawyddan, existiendo además relevantes elementos comunes entre las historias de héroes irlandeses y héroes galeses, como, por ejemplo, se pone de manifiesto en la historia de Cuchulainn, que conocemos por el ciclo de Ulster, y la historia de Pryderi, que se desarrolla en las cuatro ramas de los Mabinogi<sup>[5]</sup>. Con todo, no se ha podido realizar todavía de modo satisfactorio una sistematización de la mitología céltica y algunos autores han intentado subsanar la carencia de fuentes aplicando el sistema de clasificación indoeuropea a los dioses celtas, o bien asimilándolos a las divinidades clásicas<sup>[6]</sup>.

La transmisión de la mitología céltica a través de textos tardíos se debe fundamentalmente a una posible prohibición entre los druidas de fijar los mitos en la escritura. Esta casta sacerdotal que poseía funciones políticas, religiosas y jurídicas, fue muy admirada entre los clásicos por su sabiduría y conocimientos. Aristóteles habla de los druidas como los inventores de la filosofía y Cicerón había entablado estrecha amistad con el druida Divitiacus. César hace constar la importancia del druidismo en la vida política y social de los galos y, al parecer, todos los druidas de las múltiples tribus celtas se reunían anualmente, congregados por un jefe, en el territorio de Carnutum. Entre los celtas insulares, el druidismo se vio absorbido por el cristianismo. Así, a partir del siglo V, y en especial en Irlanda, donde la labor de San Patricio logró duraderos frutos, el druidismo perdió su preponderancia cultural y su saber fue adoptado por los filid y posteriormente

por los bardos, cuya literatura denota una simbiosis entre el cristianismo y la tradición pagana.

Si el druidismo cumplió una función cohesionadora entre todos los pueblos celtas, la lengua constituyó el sustrato común de toda esta civilización.

Según Bopp, el céltico pertenece a la familia de las lenguas indoeuropeas. La gramática, la fonética y el vocabulario de esta lengua indican su carácter indoeuropeo, y nos presentan a los celtas como indoeuropeos de origen y no de adopción como fueron los germanos. Con todo existen cuatro elementos diferenciales del céltico con respecto al indoeuropeo que pueden sintetizarse del siguiente modo:

1. Caída de la p indoeuropea (pater en latín, pitár en sánscrito, pero athir en viejo irlandés). La p se conservó posiblemente en el grupo pt, con toda seguridad en el grupo ps y en el sp intervocálico, pero para convertirse más tarde en gutural (upsello, en galés uchel).
2. El indoeuropeo poseía unas consonantes vocales denominadas sonantes: m, n, r, l. La r está representada en celta por ri de modo regular delante de una consonante.
3. El diptongo indoeuropeo ei se convirtió en e, en céltico.
4. La e indoeuropea dio á en céltico (rex en latín, rix en céltico<sup>[7]</sup>).

Estos cuatro fenómenos definen el céltico con respecto al conjunto de lenguas indoeuropeas, aunque existen otras diferencias, como, por ejemplo, el cambio de la o indoeuropea en a, el desarrollo de u en gw, pero que resulten menos fijas e invariables.

Siguiendo la división del indoeuropeo que ofrecieron los lingüistas en los grupos centum y saetum, según la forma en que evolucionó la consonante inicial de la palabra que indica ciento, el céltico pertenece al grupo cuya consonante inicial es



una palatal oclusiva (centum). En efecto, en céltico se alude a esta palabra con el concepto *cét*, *cead* (irlandés) o *cant* (galés).

El céltico posee numerosas afinidades con otras dos lenguas indoeuropeas occidentales: el germano y el itálico. Las afinidades fundamentales entre el céltico y el germano se ponen de manifiesto de modo especial en el vocabulario, si bien existen también similitudes fonéticas —como, por ejemplo, la fragilidad de las finales que sigue el reforzamiento de la inicial, la alteración de las consonantes intervocálicas o la sensibilidad de las vocales a la influencia de fonemas vecinos—, y morfológicas, como la acentuación en el verbo de la noción de tiempo. Por el contrario, las afinidades que se observan entre el céltico y el itálico son especialmente gramaticales, aun cuando en las lenguas itálicas quedaron muchos elementos de un vocabulario italocéltico. Por otro lado, el céltico también mantuvo indudables contactos con las lenguas eslavas. Así, por ejemplo, una misma raíz *val* o *vla* designa la idea de poder, grandeza y territorio en eslavo (*vladi*), en irlandés (*flaith*), en galés (*gwlad* o *gwledic*, príncipe).

El céltico se descompuso en diversas lenguas, de modo que cabe afirmar que existieron tantas lenguas célticas como territorios ocupados por los celtas. Todas las lenguas celtas poseyeron una estrecha relación entre sí; determinada por la concordancia de sus vocabularios y por la concordancia de la declinación de los nombres (temas en *o* de genitivo en *i*; temas en *a* de genitivo en *as*; temas en *i* y temas consonánticos de genitivo en *os*) y conjugación de verbos (primera persona en *u* o *i*).

Los celtas continentales se encuentran representados en la lengua gala en que se confundieron numerosos dialectos y que conocemos a través de las inscripciones. En el antiguo irlandés se han podido distinguir dos etapas diferenciadas: la época arcaica (600 al 750 d. JC) y la del antiguo irlandés, propiamente dicho, desde el año 750 al 900 d. JC. A la

Primera época corresponden las inscripciones oghámicas, que son las fuentes más antiguas de la lengua de los celtas irlandeses. Al parecer, el alfabeto oghámico se basaba en el latino y sus letras se formaban por la combinación de líneas cortas y puntos a ambos lados de una línea media, y su uso se limitaba a las inscripciones en piedra<sup>[8]</sup>. El antiguo britónico se conoce por las inscripciones de nombres propios que se han encontrado en la Gran Bretaña. Los lingüistas han intentado reconstruir a partir de los distintos dialectos o lenguas un vocabulario raíz que representase un céltico común, demostrando además el estrecho parentesco entre todas estas lenguas<sup>[9]</sup>.

Durante la Edad Media se realizaron en los territorios de los celtas insulares obras literarias escritas en irlandés y galés. Si bien en Irlanda predominaron las sagas epopeicas como género literario, no ocurrió lo mismo en el País de Gales, donde sólo se realizaron obras poéticas y en prosa. Del ámbito poético se han conservado numerosos englynion (estrofas en verso) y poemas en alabanza de héroes, destacando el *Libro de Taliesin*. Entre la producción en prosa, los mabinogi ocupan un lugar preponderante no sólo dentro de la literatura galesa, sino de las literaturas célticas en su conjunto. Asimismo, estos relatos deben entenderse como una de las mejores fuentes que se han conservado de la civilización celta, o de un modo más preciso, de una sociedad situada en el sur del País de Gales que, asumiendo su propia tradición, se abrió a las innovaciones de organización social y cultural procedentes del norte de Francia y con las que entraron en contacto desde la invasión normanda.

Hay que destacar también, dentro de la literatura galesa, una curiosa producción consistente en cortas listas de tres personas, objetos o acontecimientos conocidos por el nombre de *tríadas*. Constituyó un método idóneo para recordar los parentescos de los personajes tradicionales (de ficción o históricos), así como los sucesos más importantes, que todo

bardo debía conocer. Esta forma resultó muy popular entre los pueblos celtas hasta la Edad Media<sup>[10]</sup>.

## LOS MABINOGI

Con el concepto común de Mabinogion o Mabinogi se suele aludir a once relatos de distinta índole y naturaleza que se pueden dividir en tres grupos fundamentales: un primer grupo se encontraría formado por las cuatro ramas de los mabinogi, término que se puede leer al final de cada uno de estos relatos («Pwyll, príncipe de Dyvet», «Branwen, hija de Llyr», «Manawyddan, hijo de Llyr», «Math, hijo de Mathonwy»); a un segundo grupo pertenecerían cuatro relatos de tradición propiamente galesa («El sueño de Maxen Wledig», «Lludd y Llevelys» y dos de materia artúrica: «Kulhwch y Olwen» y «El sueño de Rhonabwy»); por último, se podrían reunir en un tercer grupo tres relatos que ofrecen una temática muy similar a los tres romans de Chrétien de Troyes («La Dama de la Fuente» = «Ivain ou le chevalier au lion»; «Peredur hijo de Evrawc» = «Perceval ou li contes du graal»; «Gereint, hijo de Erbin» = «Erec»).

Los historiadores de la literatura han acostumbrado a denominar todos estos relatos con el concepto de mabinogion, admitiendo que se trataba de una utilización abusiva y que desde un punto de vista estricto, tal concepto sólo se podía aplicar a las cuatro ramas<sup>[11]</sup>. Incluso algunos autores denominan pseudomabinogi a los tres relatos relacionados con los romans de Chrétien de Troyes, por considerarlos traducciones galesas de originales franceses. Por nuestra parte hemos preferido presentar estos relatos con el concepto tradicional de Mabinogion que le otorgaron sus primeros traductores (Lady Guest y Loth), así como los más recientes (Jones), incluyendo también los tres relatos que algunos estudiosos pueden considerar como simples traducciones, pero

que otros hacen derivar de una fuente común a Chrétien de Troyes y a los autores galeses<sup>[12]</sup>.

## **El concepto «mabinogi»**

Lady Charlotte Guest entendió que la forma mabinogion era un plural de mabinogi, lo cual ha sido rebatido, pues en el manuscrito del *Libro Blanco de Hergest*, al final de la primera rama aparece el término mabynnogyon (no así en *el libro rojo*, donde siempre se lee mabinogi o mabinyogi<sup>[13]</sup>). Por ello resulta difícil aceptar que la forma mabinogion sea plural de mabinogi, al referirse a una única rama o un único relato. Con todo, Ifor Williams atribuyó la aparición de la forma —on en la primera rama de los Mabinogi a una contaminación de la forma precedente (dyledogyon<sup>[14]</sup>). Así todo parece indicar que el término correcto para aludir a las cuatro ramas es el de mabinogi, que, según J. Loth, sería utilizado para referirse a un tipo de cuentos tradicionales, que fueron entendidos como diferentes a los demás relatos<sup>[15]</sup>.

Existen diversas interpretaciones acerca del significado preciso de este concepto galés. Lady Guest entendió que podía ser traducido por «cuentos juveniles» y G. Evans perfiló esta interpretación haciéndolo derivar del término mabol (y) aeth, que sería sinónimo del concepto latino infantia o del francés enfances<sup>[16]</sup>. Los Jones ampliaron esta teoría proporcionando otra dimensión de significado, pues asociaron la idea de cuento de juventud a «cuento de héroe<sup>[17]</sup>». J. Rhys y J. Loth consideraron que el concepto hacía referencia al material propio de un mabinog, es decir, de un aprendiz a bardo<sup>[18]</sup>. Por su parte, W. J. Gruffyd ofreció una atractiva teoría que ha sido muy discutida. El autor señaló que las cuatro ramas aluden a la historia de un personaje, concretamente a Pryderi, hijo de



Pwyll, correspondiendo la primera rama a su nacimiento, la segunda a su juventud, la tercera a su prisión o castigo (el indarba irlandés) y la cuarta a su muerte. Así, las cuatro ramas poseerían una estructura similar a la de los cuentos irlandeses y Pryderi podría ser asociado con el Mabon irlandés hijo de Modron, de donde procedería el concepto mabinogi entendido como la historia de Mabon/Pryderi<sup>[19]</sup>. En su estudio sobre la segunda rama de los mabinogi (Branwen), P. Mac Cana negó que el relato pudiera ser considerado como la juventud de Pryderi, pues éste aparece de forma ocasional<sup>[20]</sup>, y R. S. Loomis también confesó su escepticismo acerca de esta teoría por considerar injustificada la asimilación de Pryderi y Mabon, así como la de Rigantona o Rhiannon (madre de Pryderi) y Modron (madre de Mabon<sup>[21]</sup>).

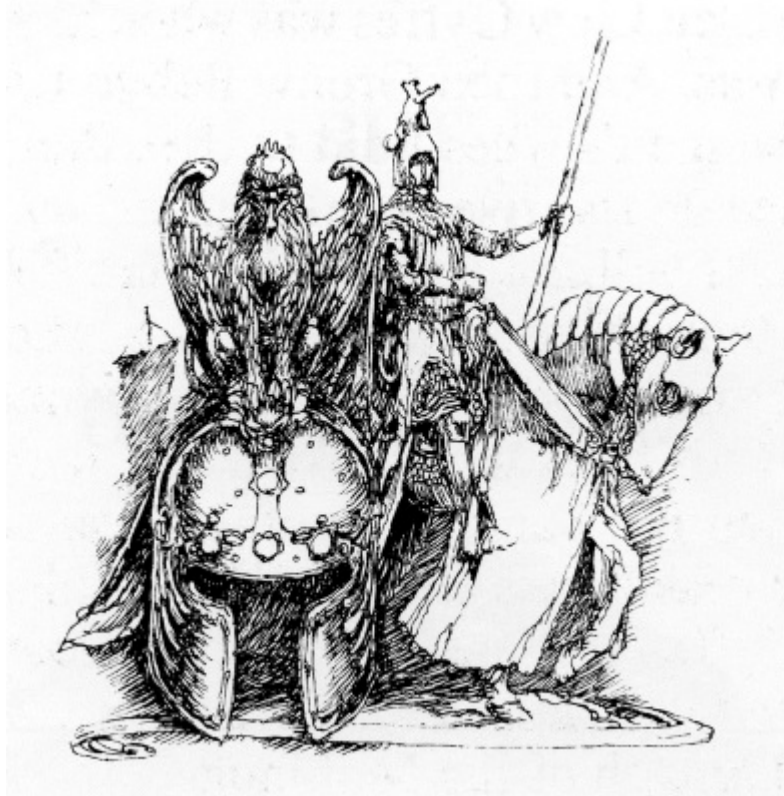
Un reciente estudio, que debemos a E. Hamp, contribuye a justificar con otras argumentaciones la teoría de Gruffyd. Hamp establece dos formas hipotéticas de las que podría derivar el concepto: maponakiji, de la que resultaría mabynogi, y maponjakiji, de la que obtendríamos mabeiniogi. Esta última forma sería la única documentada y según el autor, el concepto no tiene nada que ver directamente con juventud, jóvenes o héroes, sino que sólo puede ser relacionada con mapono—. Así, la relación entre mabinogi y Maponos se pone en evidencia, aludiendo el concepto a «aquello que tiene que ver con Maponos». La formación de este término galés y su significado sería muy similar a la formación de términos latinos y griegos, como Saturnalia e Iliada, que quieren indicar «aquello que tiene que ver con Saturno, Ilias». En céltico como en griego, la forma antigua —axo— o —axi— habría servido para indicar aquel material referente a un personaje específico. Así, Hamp concluye que el término mabinogi debe ser entendido como «aquello que pertenece (a la familia) del divino Maponos<sup>[22]</sup>». En resumen, las teorías acerca del concepto mabinogi se dividen en dos opiniones: aquellos que lo interpretan como cuentos juveniles o de aprendiz a bardo o

aquellos que lo asimilan a Mabon, identificando este personaje con Pryderi.

## **Contenido y estructura**

Los once relatos que han sido agrupados bajo el concepto mabinogi no guardan estrecha relación interna, salvo las cuatro ramas que deben ser entendidas como una unidad. K. Jackson ya puso de manifiesto la coherencia estructural y narrativa de estos cuatro relatos<sup>[23]</sup>, que a pesar de carecer de un orden racional y aristotélico de principio, desarrollo y final, no por ello carecen de lógica. En efecto, la estructura de estos relatos debe buscarse en los distintos elementos de «entrelazamiento» que ordenan la narración y la llenan de significado. El interlace method que con tanto acierto advirtiera E. Vinaver para distinguir la literatura medieval de la literatura moderna<sup>[24]</sup>, se pone de manifiesto no sólo en las cuatro ramas, sino también en los otros relatos, incluso en aquéllos que han sido considerados como versiones galesas de los romans de Chrétien de Troyes. En efecto, al profundo sentido racional que caracteriza las obras del gran poeta de Troyes se opone una concepción aparentemente caótica de la narrativa, lo cual constituye el elemento diferenciador entre los relatos galeses y los romans franceses.

### **a) Las cuatro ramas**



Las cuatro ramas constituyen cuatro partes diferenciadas de un único relato y cada una de ellas posee independencia:

### **Pwyll, príncipe de Dyvet (primera rama)**

*El relato se inicia con la caza de un ciervo. La jauría de Pwyll, príncipe de Dyvet, no consigue acorralar al ciervo y de pronto aparecen unos magníficos perros que asombran a Pwyll por el color de su pelaje, y dan caza al animal. Pwyll ahuyenta a aquella extraña jauría y llama a sus perros a la encarna. En esto llega el dueño de la jauría ahuyentada, a quien se conoce por el nombre de Arawn, rey de Annwryn. Arawn evita saludar a Pwyll por la descortesía que ha cometido y Pwyll le pregunta la forma en que podría conquistar su amistad. Arawn le propone que ocupe su lugar en su corte durante un año para acudir a la batalla anual que debe mantener con Hafgan, que le ha declarado la guerra y a quien él no*

*puede vencer. Por su parte, Arawn ocupará el lugar de Pwyll en su corte y nadie podrá darse cuenta del cambio porque Arawn concederá a Pwyll sus rasgos y semblanza, y él a su vez adoptará la figura de Pwyll. Así lo hacen y Pwyll logra derrotar a Hafgan. Después de la batalla singular entre Pwyll y Hafgan, en la que este último obtiene merced, Arawn y Pwyll se encuentran en el lugar convenido. Arawn devuelve su forma a Pwyll, él recupera la suya y ambos regresan a sus respectivas cortes, donde comprueban la solidez de su amistad: Pwyll no se ha acostado ni una sola noche con la mujer de Arawn y Arawn ha gobernado de forma tan próspera las tierras de Pwyll que todos sus nobles le ruegan que continúe aquella forma de gobierno. Ambos reconocen a sus gentes la verdad de la aventura y desde entonces deciden enviarse regalos para consolidar su amistad. A partir de aquel suceso Pwyll fue llamado señor de Annwryn por haber vencido a Hafgan.*

*Un día se encontraba Pwyll acompañado de sus nobles en una colina cercana a su corte en Arberth, cuando vio aparecer a una hermosa mujer montada a caballo. Pwyll ordenó a uno de sus hombres que fuera a su encuentro y le preguntara quién era. Sin embargo, ningún criado logró alcanzarla por mucho que espolearon sus caballos y aunque la doncella no parecía ir a paso rápido. Al final, Pwyll cogió su caballo y le rogó que le esperase. La doncella le dijo que su nombre era Rhiannon y le explicó que había acudido allí para preguntarle si deseaba tomarla como mujer; pues él era el hombre al que más amaba del*

mundo y no quería ser entregada a otro hombre que la requería. Fijaron una cita para dentro de un año en la corte de Eveidd, padre de Rhiannon, donde habría preparado un banquete para recibirle a él y a su gente. Al cabo del año Pwyll y su gente acudieron a la corte de Eveidd Hen y cuando estaban allí reunidos llegó un hombre que hizo una solicitud a Pwyll. Pwyll se la concedió antes de saber de qué se trataba. Aquel hombre era Gwawl, hijo de Cdut, y reclamaba a Rhiannon y el festín. Rhiannon logra salvar la difícil situación de Pwyll, que no puede negar lo que ya ha prometido, diciéndole que acepte conceder la solicitud a Gwawl y que ella hará que Gwawl jamás la posea. Gwawl deberá acudir al cabo de un año a su corte, donde habrá preparado un festín. Pwyll acudirá a esa fiesta vestido de mendigo con un saco que ella le ha regalado. Pedirá un don a Gwawl, quien se lo concederá con restricciones; pero como la petición parecerá modesta, obtendrá su solicitud de Gwawl. La petición consistirá en que llenen su saco de comida, pero el saco jamás se llenará hasta que un hombre muy poderoso en gentes y tierras se meta dentro y diga que «ya se ha metido suficiente». Rhiannon pedirá a Gwawl que así lo haga y cuando esté dentro Pwyll cerrará el saco y todas sus gentes caerán sobre la corte. Así lo hicieron y finalmente Pwyll se casó con Rhiannon y vivieron en Dyvet. Después de un tiempo, todavía no habían conseguido heredero y los nobles de sus tierras pidieron a Pwyll que tomara otra mujer. Pwyll les pidió que le concedieran un plazo, y en ese plazo Rhiannon concibió. La noche del nacimiento del niño

*enviaron mujeres para cuidarle, pero éstas se durmieron y Rhiannon también, y cuando despertaron, el niño había desaparecido. Por temor al castigo, todas afirmaron que Rhiannon había matado a su hijo, y por mucho que Rhiannon lo negó le impusieron una penitencia que consistía en contar a todas las gentes que pasaran por la corte su crimen y llevarlos sobre sus espaldas hasta la corte en caso de que así lo desearan. En aquel tiempo, Teyrnon, señor de Gwent Iscoed, tenía una yegua que paría todos los primeros de mayo, pero nunca conseguían quedarse con el potrillo porque a la mañana siguiente ya había desaparecido. Un primero de mayo dijo a su mujer que aquella noche no iba a permitir que desapareciera el potro, pues vigilaría con todas sus armas. Teyrnon logró impedir que un extraño animal se llevara el potro y después de oír un gran tumulto y dirigirse en aquella dirección encontró a su regreso a un niño pequeño. Teymon y su mujer adoptaron al niño y lo llamaron Gwri Wallt Euryn (de los cabellos de oro). Pasaron los años y Teyrnon se enteró de la triste historia de Rhiannon y de su penitencia. Advirtiéndole que el niño se parecía enormemente a Pwyll, su antiguo señor, comprendió que Gwri era el hijo de Pwyll y Rhiannon, y se dirigió a la corte de Pwyll para devolvérselo a sus padres. Mucho se alegraron por recuperar al niño y Rhiannon exclamó que por fin se libraba de su inquietud (pryderi en galés). Todos convinieron que el niño debía llamarse Pryderi, tal como lo había nombrado su madre. A partir de entonces, reinó la paz y la tranquilidad en Dyvet y después de la muerte*



*de Pwyll, Pryderi heredó los siete cantrew de Dyvet.*

El relato de Pwyll, príncipe de Dyvet, puede ser ordenado en tres partes: 1, el encuentro de Pwyll con Arawn y los acontecimientos que se derivan del encuentro; 2, el encuentro de Pwyll con Rhiannon y su historia y 3, el nacimiento de Pryderi. J. Gantz ha observado que la estructura de la primera parte (Pwyll I) y la estructura de la segunda parte (Pwyll II) poseen elementos idénticos y que se corresponden simétricamente: I. 1 Pwyll encuentra a Arawn = II. 1 Pwyll encuentra a Rhiannon; I. 2 Pwyll se apodera del ciervo de Arawn = II. 2 Pwyll entrega a Rhiannon a Arawn; I. 3 Estancia de Pwyll en la corte de Arawn = II. 3 Estancia de Pwyll en la corte de Rhiannon; I. 4 Pwyll rechaza a la mujer de Arawn = II. 4 Pwyll mete a Gwawl en el saco; I. 5 Pwyll concede merced a Hafgan = II. 5 Pwyll concede merced a Gwawl; I. 6 Amistad con Arawn = II. 6 matrimonio con Rhiannon<sup>[25]</sup>. Se trata, efectivamente, de una estructura binaria con la inclusión de un tercer elemento narrativo que consiste en la historia del nacimiento de Gwri-Pryderi.

### **Branwen, hija de Llyr (segunda rama)**

*Matholwch, rey de Irlanda, acude a Gales para pedir como esposa a Branwen, hija de Llyr y hermana de Bran. Este acepta entregar a su hermana y durante la fiesta le regala unos hermosos caballos. Días después, Evnyssyen, hermano de Bran por parte de la madre, se entera de todo lo ocurrido y con gran irritación porque nadie le ha consultado, mutila y desfigura horriblemente todos los caballos de Matholwch, quien entiende el acto como una afrenta contra él. El rey de Irlanda decide partir antes de que termine el banquete en Abberfraw, pero Bran se lo impide ofreciéndole otros caballos para compensar sus pérdidas y*

*un caldero cuya virtud consiste en hacer resucitar a todos los muertos, quienes al volver a la vida habrán perdido el habla. El caldero había pertenecido a Llasar Llaesgyvnewit, que con su mujer había escapado de una casa calentada al rojo blanco en Irlanda, y habían llegado a Gales, donde habían formado una casta de guerreros inigualables. Acabado el banquete, Matholwch parte con Branwen y sus hombres a Irlanda, pero una vez allí sus nobles le recuerdan la gran afrenta sufrida en Irlanda y le piden compensación. Imponen un castigo a Branwen, que a partir de ese momento se verá relegada a las cocinas y deberá sufrir una bofetada diaria; para hacer saber a su hermano Bran las vejaciones que sufre en Irlanda, Branwen le envía una carta entre las alas de un pájaro que ella misma ha educado. Enfurecido, Bran reúne a todos sus hombres y a todas sus huestes y decide marchar a Irlanda para vengar a Branwen. En Gales deja a siete hombres, con Cradawc a la cabeza. Todas las huestes galesas se dirigen a Irlanda en barco, salvo Bran, cuyo inmenso tamaño se lo impedía. Así los irlandeses ven acercarse un inmenso bosque (las vergas y los mástiles de los barcos), una montaña (Bran), una elevada cresta (su nariz) y dos lagos (sus ojos). Atemorizados, los irlandeses huyen allende el río Llínnon y destruyen el puente, de modo que nadie podía cruzar el río, ya que una piedra imantada impedía que fuera atravesado por cualquier barco. Entonces Bran «hace de puente» y las huestes galesas atraviesan el río. Los irlandeses intentan pactar, ofreciéndose a construir una gran casa de hierro que le pueda contener a él y a toda su gente; además,*

*Matholwch renuncia al gobierno de Irlanda, delegándolo en su hijo Gwern, sobrino de Bran. Así lo hacen y antes del banquete que habrá de tener lugar en la inmensa casa de hierro. Evnyssyen entra en la casa y se da cuenta de que en unos grandes sacos donde los irlandeses afirman que sólo contienen harina, se encuentran guerreros armados. Los mata a todos y Bran no se entera de la traición. Una vez reunidos galeses e irlandeses en la gran casa, Evnyssyen, enfurecido por la traición, se apodera de Gwern, hijo de Branwen, y lo echa al fuego. Se entabla una gran batalla, pero los irlandeses muertos resucitan en el caldero, de modo que es imposible acabar con su ejército. Haciéndose pasar por irlandés, Evnyssyen es echado en el caldero y distendiéndose, lo hace estallar en pedazos. Todos los irlandeses murieron, Bran fue herido con una lanza envenenada y del ejército galés sólo quedaron siete hombres. Bran les obliga a que le corten la cabeza y les pide que la entierren en la Colina Blanca, cerca de Londres, advirtiéndoles que transcurrirá mucho tiempo hasta que lleguen a la colina; primero se detendrán en Harddlech, donde un banquete durará siete años y los pájaros de Rhiannon cantarán para ellos, después habrán de pasar ochenta años en Penvro (Pembrolce), y hasta que se abra la puerta que da sobre Aber Henvelen hacia Cornualles ninguno de los siete hombres habrá de notar el transcurso del tiempo y ninguno recordará la muerte ni ninguna otra de las desventuras ocurridas. Y los siete hombres le cortaron la cabeza y Branwen les acompañó, pero en su viaje el corazón de Branwen se quebró y murió. Una*

*vez en Gales, los siete hombres se enteraron de que Caswalláwn, hijo de Beli, había matado a los hombres de Bran y que había sido coronado rey de Londres. Continuaron su camino y todo ocurrió tal y como les había anunciado Bran. Después de muchos años enterraron su cabeza en la Colina Blanca.*

La estructura de Branwen, hija de Llyr, es muy semejante a la de Pwyll, pudiéndose distinguir dos secciones que poseen elementos que se corresponden simétricamente. Según J. Gantx, ofrecería la siguiente estructura: I. 1 Matholwch deja sus caballos al cuidado de Bran = II. 1 Bran deja a Branwen al cuidado de Matholwch; I. 2 Evnyssyen maltrata a los caballos = II. 2 Matholwch maltrata a Branwen; I. 3 Matholwch pide compensación = II. 3 Bran pide compensación; I. 4 Bran ofrece caballos como compensación = II. 4 Matholwch ofrece a Bran el reino a través de su hijo, sobrino de Bran, como compensación; I. 5 Matholwch es dominado por los irlandeses = II. 5 Bran es dominado por Evnyssyen<sup>[26]</sup>.

### **Manawyddan, hijo de Llyr (tercera rama)**

*Entre los siete hombres que regresaron de Iwerddon se encontraban Pryderi, hijo de Pwyll, y Manawyddan, hijo de Llyr, hermano de Bran. Manawyddan no desea permanecer en la misma casa que Caswallawn por la traición que ha cometido contra Bran, y Pryderi le ofrece sus siete cantrew de Dyver y a su madre, Rhiannon, como esposa. Manawyddan acepta y se establece en la corte de Arberth junto con su nueva mujer, Rhiannon, Pryderi y Kicva, mujer de Pryderi. Dyvet era una de las regiones más pobladas y prosperas de Gales, hasta que un día estando los cuatro sentados en una colina, se vieron envueltos en una extraña nube. Cuando pasó la nube, vieron que la corte y*

toda la región se había quedado desierta y que no había más habitantes a excepción de ellos cuatro. Cuando la comida empezó a escasear, decidieron ir a Lloegyr y ganarse la vida como guarnicioneros. Pryderi y Manawyddan se convirtieron en los mejores guarnicioneros y todos los del oficio pensaron en matarles porque sus ganancias habían disminuido considerablemente. Pero fueron advertidos y marcharon a otra ciudad, donde se dedicaron a hacer zapatos. Pero en aquella ciudad les ocurrió lo mismo que en la anterior y se vieron obligados a huir, ya que Manawyddan no deseaba enfrentarse. Decidieron volver a Arberth para examinar el país. Toda la región permanecía desierta. Un día, Pryderi y Manawyddan fueron a cazar, y persiguiendo a un jabalí divisaron un castillo que jamás habían visto con anterioridad en aquel lugar. Los perros siguieron al jabalí y desaparecieron en el interior del castillo. Contra todo consejo de Manawyddan, Pryderi se obstinó en entrar en el castillo. Así lo hizo, y al entrar vio una gran fuente en cuyo borde de mármol había un recipiente de oro sujeto por unas cadenas. Cuando se acercó y lo tocó, sus dos manos ya no se pudieron despegar, perdió la voz y no pudo pronunciar palabra. Después de esperarle largo rato, Manawyddan regresó a la corte y se lo contó todo a Rhiannon, que en seguida se dirigió al lugar donde se encontraba el castillo. A Rhiannon le sucedió lo mismo que le había ocurrido a Pwyll. Manawyddan decidió volver a Lloegyr y reemprender su trabajo de zapatero. Al poco tiempo, todos los zapateros le envidiaban y habían decidido matarle. Junto con Kieva, Manawyddan abandonó la ciudad y

*regresó a Dyvet. Sembró tres cercados de trigo y cuando los creyó maduros fue a recolectarlos. Pero en dos días sucesivos no encontró más que paja desnuda en dos de los cercados, de modo que decidió vigilar por la noche el tercero para poder hacer la recolección a la mañana siguiente. Durante la noche oyó grandes ruidos y vio una gran hueste formada por multitud de ratones que atacaban su cercado. No pudo hacer nada contra ellos, pero logró atrapar a uno. Al día siguiente, cuando se disponía a colgarlo, como era costumbre hacer con los ladrones, encontró a dos sacerdotes que sucesivamente se lo intentaron comprar, para que un noble como él no se viera en la situación de matar a un animal tan despreciable. Pero Manawyddan no aceptó y finalmente llegó al lugar donde se encontraba un obispo acompañado de todo su séquito. También el obispo se lo intentó comprar, pero Manawyddan no aceptó. Entonces le ofreció concederle lo que quisiera y Manawyddan le pidió que hiciera desaparecer el encantamiento sobre Dyvet, que jamás hubiera otro hechizo en aquel país, que liberara a Pryderi y Rhiannon y que no se tomara venganza sobre él. El obispo aceptó, puesto que el ratón era su mujer, que había sido hechizada junto con todos los demás ratones para provocar la desgracia de Manawyddan. Era el obispo de Llwyd quien había encantado la región por amistad con Gwawl, hijo de Clut, para vengar y castigar a Pryderi porque Pwyll había metido a Gwawl en un saco en la corte de Eveidd Hen. En aquel momento aparecieron Pryderi y Rhiannon, libres de su cautiverio.*

La estructura de esta relato resulta mucho más sencilla que la de Pwyll o la de Branwen, pues la narración es lineal y sus elementos son inmediatos y no corresponden a dos secciones distintas (Llwyd captura a Rhiannon y Pryderi / Manawyddan captura a la mujer de Llwyd / Llwyd libera a sus prisioneros / Manawyddan devuelve a su prisionero). Este mabinogi se puede entender como la continuación de la primera rama, ya que el suceso principal, el hechizo sobre Dyvet, es un desencadenamiento de un hecho ocurrido en el relato de Pwyll (la captura de Gwawl en el saco, II. 4). En este sentido, la segunda rama se podría considerar como un interludio en la historia, aunque necesario, pues sirve para centrar la figura de Manawyddan. Este personaje posee un carácter fundamental en la tercera rama, pues uno de los temas fundamentales del relato consiste en el matrimonio de Manawyddan y Rhiannon que no debe entenderse como la simple unión de dos personas, sino mucho más como la unión de dos linajes<sup>[27]</sup>, el de Pwyll, que conocemos por la primera rama, y el de Manawyddan, hijo de Llyr, que conocemos por la segunda rama. Por otro lado, sabemos por una breve alusión en el cuento de Branwen y por el principio de la tercera rama, que Pryderi formó parte de la hueste de Bran y fue uno de los siete hombres que regresó a Gales, estuvo en el banquete de Hardlech durante siete años, permaneció otros ochenta en Penvro y enterró la cabeza de Bran en la Colina Blanca. En este sentido, la ordenación de los relatos se encuentra plenamente justificada.

### **Math, hijo de Mathonwy (cuarta rama)**

*Math, señor de Gwynedd, tenía que vivir en tiempos de paz con los pies apoyados en el regazo de una virgen. La doncella que sostenía sus pies era Goewin y un sobrino de Math, hijo de su hermana Don, se enamoró de Goewin y quiso poseerla. Gwydyon decidió ayudar a su hermano Gilvaethwy para obtener a la doncella, provocando una guerra, única forma de que Math abandonara a la doncella. Al*



*enterarse de que Pryderi, señor de los cantrew del Sur, había recibido unos animales extranjeros (puercos), pidió permiso a Math para ir a requerir a Pryderi aquellos animales. Obtuvo permiso y acudió a la corte de Pryderi en guisa de bardo acompañado de sus gentes. Como Pryderi se negara a regalárselos, le ofreció a cambio doce caballos con todo su equipamiento, doce lebreles y doce escudos de oro. Pryderi aceptó y Gwydyon y sus gentes se marcharon a toda prisa, pues Gwydyon había conseguido todo aquello por hechizos que sólo durarían un día. Cuando Math se enteró de que las huestes de Pryderi perseguían a Gwydyon, reclutó a todas sus gentes. Entablaron batalla y al final se decidió que el asunto sólo se podía solucionar en un combate entre Gwydyon y Pryderi. Apelando a su magia, Gwydyon mató a Pryderi. Al regresar a su corte, Goewin contó a Math que Gilvaethwy la había poseído contra su voluntad mientras él había acudido a la guerra. En compensación Math la tomó por esposa y para vengarse de Gwydyon y Gilvaethwy los convirtió por un año en ciervo y cierva, dotándoles de los mismos instintos que estos animales. Al año siguiente se presentaron en la corte de Math con un cervatillo y Math los convirtió en jabalí y jabalina. Al cabo del año regresaron con un pequeño jabalí y Math los transformó en lobo y loba. Transcurrió otro año y acudieron junto a Math con un lobezno. Entonces Math les devolvió su forma, considerando que ya habían sufrido bastante la vergüenza de haber tenido hijos uno de otro y les restituyó su amistad y confianza. Les pidió consejo acerca de qué virgen podría sostener sus pies y Gwydyon le sugirió a su hermana*

*Aranrot. Cuando la joven llegó a la corte de Math, éste quiso comprobar si efectivamente era virgen y la hizo pasar por encima de su vara mágica. Al pasar, dejó tras de sí un niño rubio y hermoso al que bautizaron con el nombre de Dylan y un segundo muy semejante al anterior del que Gwydyon, antes de que lo viera nadie, se apoderó. Gwydyon se ocupó del niño y un día lo llevó a la corte de Aranrot para que le diera nombre, pero su hermana se ofendió y juró que jamás tendría nombre. Por medio de un hechizo, Gwydyon logró que Aranrot le pusiera involuntariamente un nombre y desde entonces se llamó Llew Llaw Gyffes (León de Mano Diestra). Del mismo modo consiguió que le diera armas y cuando las obtuvo, Aranrot juró que jamás tendría mujer. Entonces Gwydyon acudió junto a Math y le rogó que le ayudara a formar una mujer para Llew, y de las flores hicieron una mujer a la que llamaron Blodeuwedd. Llew y Blodeuwedd fueron a vivir al cantrev de Dinodig que Math le había cedido. Un día Llew fue a ver a Math y en su ausencia fue a cazar a sus tierras Gronw Pebyr, señor de Pennllyn. Blodeuwedd no quiso mostrarse descortés y le invitó a pasar la noche en su corte. En cuanto se vieron, se enamoraron y decidieron matar a Llew para poder vivir juntos. Blodeuwedd preguntó a Llew la forma en que se le podría matar simulando gran preocupación por su vida y éste se lo contó: sólo podría darle muerte aquél que durante un año estuviera confeccionando una jabalina y se la arrojase en el momento en que pusiera un pie sobre el borde de una tina junto a un río y otro sobre la espalda de un macho cabrío. Blodeuwedd se lo*

*hizo saber a Gronw y al cabo de un año le pidió a Llew que le mostrara con precisión la forma en que podría ser matado. Y cuando Llew tenía un pie sobre la tina y el otro sobre el macho cabrío, Gronw le arrojó la lanza y Llew se transformó en un pájaro y salió volando. Math y Gwydyon se enteraron de la historia y Gwydyon decidió ir en busca de Llew. Siguiendo a un puerco que siempre desaparecía por un camino desconocido por todos, encontró en la copa de un árbol a un cuervo comiendo carne podrida. Comprendió que se trataba de Llew, cantó un englyn hasta que el cuervo se posó sobre él y tocándole con su vara le devolvió su aspecto y figura. Cuando Llew se hubo restablecido, Gwydyon, Llew y toda su hueste se dirigieron a Ardudwy. Gwydyon transformó a Blodeuwedd en búho y la condenó a ser odiada por todos los demás pájaros, y Llew exigió a Gronw como compensación que ocupara el mismo lugar que él, cuando le arrojó la lanza y que ahora debería recibir él el golpe. Nadie de la casa de Gronw quiso recibir el golpe en su lugar y Gronw le rogó que le permitiera colocarse una piedra plana, pero Llew atravesó la piedra, y mató a Gronw. A partir de entonces, Llew gobernó prósperamente y más tarde se convirtió en señor de Gwynedd.*

Posiblemente éste sea uno de los relatos más complejos de las cuatro ramas de los Mabinogi. Puede ser dividido en tres partes distintas: la primera (I) trataría de la obtención de Goewin por parte de Gwydyon y Gilvaethwy, y el castigo infligido por Math; la segunda (II) comenzaría en la reconciliación de Math con sus sobrinos y la historia de Gwydyon, Aranrot y Llew, y la tercera (III) se iniciaría con el

matrimonio de Llew y Blodeuwedd. Según J. Gantz, la primera parte consta de unos elementos temáticos que encuentran su correspondencia en la segunda y tercera parte: I. 1 Gwydyon despoja a Goewin de su honor; II. 1 Aranrot priva a Llew de nombre y armas; I. 2 Gwydyon despoja a Math de Goewin; III. 2 Gronw despoja a Llew de su mujer; I. 3 Gwydyon mata a Pryderi; III. 3 Gronw «mata» a Llew; I. 4 Math castiga a Gwydyon; III. 4 Llew castiga a Gronw<sup>[28]</sup>. Como puede observarse, la primera, segunda y cuarta rama de los mabinogi están construidas según un modelo estructural muy semejante, basado fundamentalmente en la correspondencia de elementos temáticos entre sus partes respectivas. Esta cuarta rama inicia la historia de un nuevo linaje, el de Don, que al entrar en guerra con el linaje de Pryderi y provocar la muerte de éste concluye de algún modo las anteriores ramas. En efecto, el relato se inicia con un nuevo tema, el deseo de Gilvaethwy de poseer a Goewin, pero se desarrolla enlazándolo con un tema anterior: Pryderi y los puercos que le manda Arawn desde Annwvyn. Math no habría castigado a Gwydyon y Gilvaethwy de semejante modo si no le hubiera dolido tanto la muerte de Pryderi.

Desde un punto de vista de conjunto, algunos autores han considerado que la primera y tercera ramas guardan una estrecha relación, mientras que la segunda se relaciona a su vez con la cuarta, formando así dos núcleos diferenciados. Esta estructura general de los Mabinogi se justifica por motivos territoriales (la primera y tercera rama transcurren en el sur de Gales, la segunda y la cuarta en el norte) y por el carácter que se atribuye a los cuentos, considerando que la primera y tercera ramas se desenvuelven en un ambiente pacífico, cortés, influido por los romanos franceses, mientras la segunda y cuarta ramas se definirían por su sentido heroico y catastrófico<sup>[29]</sup>. Por el contrario, J. R. Bollard los entiende como un continuum y señala que cada uno de los cuentos desarrolla tres temas fundamentales (amistad, matrimonios y feudos) que se van enlazando por medio de elementos

semejantes. Así, para Bollard, cada rama posee una independencia y desarrolla los tres temas, pero en su conjunto se advierte una linealidad por su susceptibilidad a ser comparados a través de los elementos enlazantes<sup>[30]</sup>.

Por nuestra parte hemos observado que desde un punto de vista de contenido, se exige tal ordenación lineal y no alternante como pretende Gantz, y que la sucesión de las ramas presenta una coherencia argumental y queda plenamente justificada.

## **b) Cuentos de tradición galesa**



Agrupamos bajo este título cuentos que no guardan ninguna relación unos con otros, pero que se distinguen claramente de aquéllos de posible tradición francesa.

## **El sueño de Maxen Wledig**

*El emperador de Roma, Maxen, decidió ir un día de caza acompañado por todos sus hombres. Como hiciera mucho calor, unos servidores le colocaron escudos a su alrededor para protegerle del sol y pudiera dormir. Maxen soñó que remontaba la cuenca de un río y llegaba a una montaña muy elevada. Después de atravesar la montaña, se encontraba en una hermosa región surcada por muchos ríos; siguió el curso de los ríos y llegó al mar. Allí vio una gran flota, embarcó y llegó a una isla. La atravesó de un mar a otro y pudo ver otra isla, y entre donde se encontraba él y aquella isla vio un país, y en el país un río que desde la montaña se dirigía al mar. En la desembocadura del río vio un gran castillo. Entró en el castillo y en una sala circular de aquel castillo encontró a dos jóvenes morenos jugando al ajedrez, a un hombre de cabellos blancos tallando piezas del juego y a una hermosa doncella sentada en una silla. Saludó a la doncella, se sentó junto a ella y en aquel momento se despertó. Desde aquel día, el emperador no encontró ni vida ni tranquilidad, se apartó de todos y su único deseo era dormir para soñar con aquella doncella desconocida. Al final, sus hombres se dieron cuenta de su estado y le preguntaron cuál era la razón de su tristeza. El emperador reunió a todos los sabios de Roma y les explicó el motivo; éstos decidieron enviar mensajeros a recorrer el mundo en búsqueda de la doncella. Regresaron al cabo del año sin noticia alguna. Aconsejaron al emperador que volviera al lugar donde había tenido aquel sueño por vez primera e*

*intentara recordar si había tomado el camino hacia Occidente o hacia Oriente. Así lo hizo el emperador y cuando se encontró en el lugar, recordó que había remontado el río hacia Occidente. Enviaron de nuevo mensajeros desde aquel lugar y siguiendo el río en dirección Occidente, los mensajeros encontraron todos los parajes en los que el emperador había estado en su sueño. Al final llegaron al castillo, que se encontraba en Aber Sein. Entraron dentro y vieron a las mismas personas ocupadas en los mismos quehaceres que Maxen había visto en sueños. Saludaron a la doncella y le dijeron que el emperador de Roma la amaba y quería casarse con ella. Le preguntaron si prefería ir a Roma o si, por el contrario, deseaba que el emperador acudiera junto a ella. La doncella se decidió por esto último y en cuanto los mensajeros estuvieron de vuelta y se lo hubieron explicado todo a Maxen, éste inició su viaje y atravesó las mismas tierras que ya había recorrido en su: sueño. Maxen se casó con Elen y permaneció en aquellas tierras siete años. Como no regresaba, los romanos decidieron, según era costumbre entonces, proclamar emperador a otro hombre. Cuando Maxen se enteró, marchó con todas sus huestes a Roma y asedió la ciudad durante un año. Pero sólo logró vencer al traidor con la ayuda de los hermanos de Elen, Kynon y Adeon, que conquistaron para él la ciudad. Desde entonces gobernó con prosperidad y entregó a Kynon y Adeon todo un ejército para que conquistaran la parte del mundo que quisieran.*

El relato posee una estructura sencilla, pudiéndose distinguir en él tres partes: I, el sueño de Maxen; II, la búsqueda de la doncella; III, el matrimonio y el asedio de Roma. La segunda parte puede entenderse como un desdoblamiento de la primera, pues se repite dos veces el tema fundamental: el recorrido geográfico que hace Maxen en sueños hasta llegar al castillo de la doncella, vuelve a aparecer en el viaje de los mensajeros y en el viaje real de Maxen. La minuciosa descripción de los lugares y su doble repetición prestan al relato una belleza singular que no ha sido igualada en ninguno de los otros cuentos. La tercera parte puede entenderse como una ficción literaria basada en un hecho real. En efecto, Maxen o Máximo, según se le conoce en las fuentes, se dirigió con un ejército de bretones contra Roma a finales del siglo IV, pero fue derrotado por el emperador Teodosio.

### **Lludd y Llevelys**

*Lludd, hijo de Beli, hijo de Manogan, era rey de la isla de Bretaña y su hermano Llevelys gobernaba en Francia después de haber contraído matrimonio con la hija del rey francés. En aquel tiempo se abatieron sobre la isla de Bretaña tres plagas: la primera era la invasión de una tribu extranjera, los Corianneit; la segunda, un grito espantoso que se oía cada noche de primero de mayo y que causaba terribles estragos, y la tercera, la continua desaparición de víveres y provisiones de la corte del rey. Como Llevelys siempre se había distinguido por sus sabios consejos, Lludd decidió ir a Francia a verle y preparó su viaje con el máximo secreto posible, pues los Coriamaeit eran capaces de oír cualquier conversación si el viento se la llevaba. Una vez en Francia, Llevelys explicó a Lludd, a través de un cuerno para que los Corianneit no se*



*enteraran, las causas de las tres plagas y cuáles eran los medios para librarse de ellas. En primer lugar, sólo podría aniquilar a los Corianneit vertiendo sobre ellos unos insectos triturados en agua. Así, debería reunir a todo su pueblo y a los Corianneit con el pretexto de hacer la paz y derramar el agua sobre todos. Ésta sólo debería afectar a los invasores. En segundo lugar, el grito era el de un dragón que luchaba con otro dragón extranjero; para acabar con aquel grito, debería medir la isla hasta encontrar su punto central; allí cavaría un agujero y en él depositaría una tina llena de aguamiel, cubriéndolo todo con una capa. Aquella noche debería velar en persona y vería combatir a los dragones que al final, agotados, caerían sobre la cubierta y la arrastrarían hasta el fondo del agujero. Una vez allí beberían aguamiel y se quedarían dormidos. Seguidamente plegaría la tela alrededor de ellos y los haría encerrar en un cofre de piedra, enterrando después el cofre. La tercera plaga era debida a un mago, que hacía dormir a todo el mundo en todos los banquetes para entrar en su corte y apoderarse de todas las provisiones. Lludd debería velar él mismo y para no dormirse se sumergiría en una tina llena de agua fría. Entonces llegaría el mago y debería combatir con él. Llud hizo todo lo que le indicó su hermano Llevelys: aniquiló a los Corianneit, encerró en el cofre a los dragones y por último venció al hombre que con su magia se apoderaba de sus provisiones. Así logró Lludd, hijo de Beli, terminar con las tres plagas de la isla de Bretaña.*

El relato se resuelve en dos partes. A una primera pertenecería la aparición de las plagas, su explicación y su remedio, siendo Llevelys el personaje fundamental, pues es él quien revela a Lludd las causas de las plagas y el modo en que deberán ser combatidas. En la segunda parte se desarrolla la acción de Lludd contra las plagas y su destrucción. También en este relato se recurre a la técnica de repetición (la explicación de Llevelys del significado de las plagas y la forma de luchar contra ellas, y la acción de Lludd contra las plagas) que ya vimos utilizada en el relato de «El sueño de Maxen Wledig». J. Loth entendió este relato como una triada desarrollada<sup>[31]</sup>.

### **Kulhwch y Olwen**

*Kilyd, hijo de Kelyddon Wledig, se casó con Goleudydd, hija de Anllawd Wledig, y de ellos nació un hijo llamado Kulhwch. Poco tiempo después, Goleudydd murió y Kilyd se volvió a casar con la mujer del rey de Doged, que tenía una hija. Ésta pretendía que su hija se casara con Kulhwch, y ante la negación de éste juró que sólo tendría por mujer a Olwen, la hija de Yspadadden Penkawr. Kilyd aconsejó a Kulhwch que fuera a ver a Arturo, su primo hermano, y le pidiera ayuda. Así lo hizo Kulhwch y cuando llegó a la corte de Arturo le rogó delante de toda su corte y todos sus guerreros que consiguiese a Olwen para él. Durante un año los mensajeros de Arturo estuvieron buscando a la doncella, pero no la encontraron. Entonces Arturo organizó una compañía formada por sus mejores hombres para que salieran en búsqueda de la doncella. Éstos eran: Kei, Bedwyr, Kynddelic el Guía, Gwrhŷr Gwalstawt Ieithoedd (Intérprete de Lenguas), Gwalchmei, hijo de Gwyar; Menw, hijo de Teirgwaedd, y el propio Kulhwch. Estos*

siete hombres se pusieron en marcha y llegaron a una vasta llanura, donde divisaron un castillo. En la cima de la colina se encontraba un pastor, que les indicó que se encontraban en el castillo de Yspadadden Penkawr y les acompañó a su casa. La mujer de Kustenín el pastor era tía de Kulhwch y hermana de Yspadadden. Todos sus hijos habían sido aniquilados por Yspadadden a excepción de uno solo: Goreu, que guardaba en un cofre. Les rogó que cesaran en su empresa, porque no saldrían con vida del castillo. Ellos le pidieron que mandara venir a su casa a Olwen y ella se lo concedió. Olwen le dijo a Kulhwch que sólo la podría conseguir aceptando todas las condiciones que su padre le impusiera y prometiéndole conseguir todo lo que le pidiese por muy difícil que le pareciera. Acudieron todos a la corte de Yspadadden para hacerle su petición y en tres ocasiones distintas Yspadadden les lanzó una jabalina envenenada a traición. En las tres ocasiones, la jabalina le fue devuelta por Bedwyr, Menw y Kulhwch, atravesándole una rodilla, el centro del pecho y un ojo. Finalmente aceptó tratar con ellos y pidió a Kulhwch lo siguiente: sembrar en un solo día un campo de trigo para hacer con él la bebida y comida del festín de su boda, para lo cual necesitaría a Ámaethon, hijo de Don, para preparar la tierra; a Govannon, hijo de Don, para sacar el hierro de la tierra; los bueyes de Gwlwyd Wineu para arar la tierra; los bueyes Melyn Gwanwyn y Brick y los bueyes cornudos de Ych Brich; granos de lino que salieran de una tierra roja para hacer el tocado de novia de su hija; una miel dulcísima para el banquete; la copa de Llwydr, que contiene un

*fuerte licor; el cesto de Gwyddneu Garanhir, donde siempre había comida suficiente para cien hombres; el cuerno de Gwlgawt Gogodin para derramar la bebida del banquete; el arpa de Teirtu, que tocaba sola para la fiesta; los pájaros de Rhiannon para distraerle durante el banquete; el caldero de Diwrnach el irlandés para hervir los manjares del banquete; el colmillo del jefe de los jabalís; Yskithyrwynn para afeitarse el día de la boda de su hija, para lo cual debería encontrar a Odgar, hijo de Aedd, el único que se lo podría arrancar, y a Kado de Prydein, que debería custodiar el colmillo; la sangre de la bruja Gorddu para alisar los pelos de su barba, para lo cual necesitaría las botellas de Gwiddolwyn Gorr, únicos recipientes que la podían mantener caliente; las botellas de Rinnon Rin Barnawt para conservar la leche fresca; finalmente tendría que conseguir el peine y las tijeras que llevaba el jabalí Twrch Trwyth para arreglar sus cabellos. Pero no podría conseguirlos sin Drutwin, el cachorro de Greit, que llevaría la correa de Kwrs Kant Erwin, el collar de Kanhastyr Kanllaw, la cadena de Kyludd Kanhastyr; sólo Mabon podría cazar al jabalí y debería montar a Gwynn Mydwenn, el caballo de Gweddw, y para encontrar a Mabon, desaparecido desde la tercera noche de su nacimiento, debería buscar primero a Eidoel, su primo hermano. En la cacería de Twrch Trwyth debería estar Garselit el irlandés, jefe de cazadores de Iwerddon. Necesitaría también a los dos cachorros de Gast Rhimy, que serían sujetados con una correa hecha de la barba de Dillus Varvawc; Kynedyr Willt sujetaría los cachorros. En la caza participaría Gwynn, hijo*

de Nudd, montado en el caballo de Moro Gerveddawc, y también Gilenin, rey de Francia. Alun, hijo de Dyvet, soltaría a los perros. El Twrch Trwyth sólo podría ser finalmente cazado por Arturo y sus hombres y por Bwlch, Kyvwlch y Sywlch, y sólo con la espada de Gwrnach Gawr se le podría cortar la cabeza a Twrch Trwyth. Sólo cuando hubiera reunido todos aquellos objetos podría volver a su corte y casarse con Olwen. Y los hombres de Arturo empiezan a buscar todos aquellos tesoros: Kei logra conquistar la espada de Gwrnach Gawr, Arturo y sus hombres liberan a Eidoel y con él visitan a los animales más antiguos del universo (mirlo, ciervo, águila y salmón) para preguntarles por Mabon. El salmón conduce a Kei hasta Mabon y lo liberan. Arturo consigue los cachorros de Gast Rhymi. Unas hormigas procuran a Gwythyr, hijo de Greidawl, los granos de lino. Kei y Bedwyr logran arrancarle a Dillus Varwac los pelos de su barba para confeccionar la correa que sujetará a los cachorros de Gast Rhitny. Consiguen a Drutwynn, el cachorro de Greit el caballo de Gweddwl, la correa de Kwrs Kant Erwin para sujetar a Drutwynn, los perros de Glythmyr, a Kynedur Willt para sujetar a los cachorros. En la cacería de Yskithyrwynn, jefe de jabalís, intervienen Mabon, hijo de Mellet, Arturo y su perro Kavall y Kaw de Prydein le corta la cabeza y se apodera del colmillo. Arturo se apodera del caldero que guardan los irlandeses. Después de una larga persecución logran quitarle al Twrch Trwyth el peine y las tijeras y finalmente Arturo mata a la bruja Gorddu y su sangre es recogida por Kaw. Kulhwch acude a la corte de Yspadadden con

*todos los objetos acompañado por los hombres que más odiaban a Yspadadden, entre los que se encontraba Goreu, hijo de Kustenin. Yspadadden le entrega a su hija. Goreu le corta la cabeza a Yspadadden y la clava en una estaca. Kulhwch y Olwen se casan.*

En este relato se rompe la estructura binaria y la técnica de repetición estructural que habíamos observado en las dos historias anteriores. En efecto, el cuento constaría de un breve prólogo (I) donde se explica el nacimiento de Kulhwch y el segundo matrimonio de Kilyd; una segunda parte (II) se iniciaría cuando Kulhwch emprende el camino hacia la corte de Arturo y se prolongaría hasta las peticiones de Yspadadden; una tercera parte (III) estaría formada por la búsqueda de todas las peticiones y un breve epílogo (IV) sería la muerte de Yspadadden y el matrimonio de Kulhwch y Olwen. La II y III parte no se ordenan según elementos que se correspondan, pues las búsquedas no se suceden de la misma forma que las peticiones. Por el contrario, parece que la intención del autor consiste en presentarnos una historia con un principio y un final, cuyo desarrollo se resuelve en las múltiples aventuras transcurridas en la III parte. Las aventuras más destacadas, por ser ampliamente descritas, serían la consecución de la espada de Gwrnach Gawr, la búsqueda de Mabon y la caza del jabalí Twrch Trwyth, donde el recorrido que sigue el jabalí y sus perseguidores corresponde con toda exactitud a la geografía del país. Cabría destacar el estilo repetitivo de la II parte, donde todas las peticiones de Yspadadden se formulan según un mismo esquema y a las que Kulhwch siempre responde con las mismas palabras.

### **El sueño de Rhonabwy**

*Madawc, hijo de Maredudd, rey de Powys, organiza una compañía de hombres para buscar a su hermano Iorwerth, que huyó a Lloeger, devastando todas sus tierras, después*

*de rechazar el cargo de penteulu que le ofrecía Madawc. Entre los hombres que formaron parte de esta compañía se encontraban Kynnwric, Kadwgewn Vras y Rhonabwy. Estos hombres se detuvieron en la casa de Heilyn Coch y cuando llegó el momento de acostarse sólo dispusieron de lechos sucios, llenos de paja polvorienta y pulgas. No pudiendo dormir en aquel lecho, Rhonabwy fue a echarse en una piel de ternero que había visto en la sala; y allí se durmió y tuvo el siguiente sueño: Se dirigía con sus compañeros hacia Rhyd y Groes, en el Havren, cuando oyó un gran ruido y vio a un caballero vestido de amarillo y verde, al igual que su caballo. El caballero era Iddawc Cordd Prydein (el Intrigante de Bretaña) y el apodo le fue impuesto por haber sembrado la discordia entre Arturo y Medrawt y haber provocado así la batalla de Camlan. Después de hacer penitencia en Prydein durante siete años fue perdonado. Iddawc les acompañó en su camino y llegaron al Havren. A ambos lados del vado vieron multitud de pabellones y a Arturo sentado en una isla acompañado de Bedwin, el obispo, Gwarthegyt, hijo de Kaw, y un gran joven de cabellos castaños. Iddawc y sus compañeros saludaron a Arturo y éste sonrió amargamente diciendo que mucho le entristecía ver a hombres tan despreciables defendiendo la isla, cuando antaño habían sido tan valerosos. Iddawc explicaba a Rhonabwy quiénes eran todos aquellos hombres que estaban allí reunidos, cuando un caballero, Karadawc Vreichvras, dirigió palabras ásperas a Arturo, diciéndole que ya era momento de dirigirse a Baddon para luchar con Osla Gyllellvawr. Se pusieron en marcha e Iddawc y Rhonabwy se*

*detuvieron para contemplar cómo se levantaban los pabellones y avanzaban los ejércitos, que se distinguían por sus múltiples colores. Llegaron a Kaer Baddon y en medio de un ejército vieron cabalgar a un caballero y todos se acercaban para verle; era Kei. En esto, Arturo se dispuso a jugar al ajedrez con Owein. Durante la partida acudieron tres hombres a advertir a Owein que los escuderos de Arturo estaban molestando a sus cuervos. Tres veces consecutivas pidió Owein a Arturo que llamara a sus hombres, y éste le rogó que continuara su partida sin prestar atención a la petición de Owein. Al final, Owein ordenó al escudero que enarbolara el estandarte para que los cuervos pudieran volar. El escudero así lo hizo y ellos continuaron la partida. Mientras jugaban, acudieron tres hombres de Arturo a pedir a Owein que detuviera a sus cuervos, pues estaban causando estragos. Arturo le rogó que llamara a sus cuervos y Owein le pidió que continuara la partida. Por último, Arturo aplastó las piezas que había en el tablero y Owein ordenó que bajaran el estandarte. Iddawc explicó a Owein quiénes eran los tres hombres que habían ido a advertir a Owein lo que ocurría con sus cuervos y quiénes eran los tres que habían ido después a advertir a Arturo que los cuervos estaban matando a su gente. En esto llegaron veinticuatro caballeros de Osla Gyllellvawr a pedir a Arturo una tregua de un mes y quince días. Arturo la concedió y en el tumulto, Rhonabwy se despertó. Había dormido tres noches y tres días.*

Rhonabwy se traslada en su sueño a una época anterior, a principios del siglo VI, cuando Arturo venció a los sajones en



la batalla de Mont Baddon. Toda la acción tiene lugar antes de la batalla de Mont Baddon y el objetivo fundamental del relato consiste en describir un mundo deslumbrante por la riqueza de las armas, el valor y las actitudes de los caballeros, el brillante colorido de sus vestimentas y pabellones. Es tal la riqueza descriptiva del relato que al final el autor afirma que ningún bardo o relator podrá recordarlo «sin libro» por la gran cantidad de colores de caballos, armas, vestimentas y piedras mágicas. Además tiene lugar la presentación de los caballeros de Arturo, entre los que destaca Kei. Dentro de la descripción de caballeros se inscribe una historia que puede entenderse como el núcleo del relato: la partida de ajedrez de Arturo y Owein, que transcurre según una estructura simétrica y doble, pues tres veces consecutivas Arturo se niega a acceder a lo que Owein le pide y a su vez Owein hará caso omiso de la petición de Arturo de llamar a sus cuervos en otras tres ocasiones, instándole a continuar la partida como hiciera Arturo con anterioridad. Así, «El Sueño de Rhonabwy» poseería tres partes fundamentales: una primera en que tiene lugar la descripción de los ejércitos acampados en el río Havren, una segunda cuyo tema es la partida de ajedrez en Mont Baddon y que se desdoblaría en dos secciones con elementos que se corresponden simétricamente, y una tercera en la que Arturo accede a conceder a Osla una tregua de un mes y quince días. El relato se encontraría precedido de un breve prólogo, donde se nos explica quién es Rhonabwy y el objetivo de su viaje y un breve epílogo, donde tiene lugar el despertar de Rhonabwy.

### **c) Cuentos de posible tradición francesa**



Se trata de tres relatos cuyo argumento es similar a los tres romans de Chrétien de Troyes: «La Dama de la Fuente», que corresponde al «Yvain ou le Chevalier au Lion»; «Peredur, hijo de Evrawc», que se asimila al «Perceval ou li Contes du Graal» y «Gereint, hijo de Erbin», que se relaciona con el «Erec».

### **La Dama de la Fuente**

*Estaban reunidos un día todos los hombres de Arturo en su corte cuando, a instancias de Kei y mientras Arturo dormía, Kynon, hijo de Klydno, contó la siguiente historia: Deseoso de aventuras, decidió en una ocasión marchar hacia las tierras desiertas y salvajes. En su camino encontró un castillo, donde fue acogido por un hombre de gran cortesía y veinticuatro doncellas. Durante la cena, le explicó a su huésped el motivo de su viaje y le preguntó qué aventura peligrosa podría encontrar. El dueño del castillo le respondió que fuera al encuentro*

*del Hombre Negro y éste le indicaría lo que debía hacer. Al día siguiente se puso en marcha y encontró al Hombre Negro en la cima de una colina. Le sorprendió el poder que tenía aquel hombre semisalvaje sobre todos los animales del lugar, y a pesar de su descortesía le indicó el camino a seguir; al final vería una llanura, en cuyo centro se encontraba un árbol. Debajo del árbol vería una fuente y en el borde de la fuente una losa sobre la cual se encontraba un recipiente de plata. Debería coger el recipiente, llenarlo de agua y echarla sobre la losa. Después de esto oiría un gran trueno, al que sucedería un aguacero de granizo. En el momento en que el árbol quedara completamente deshojado, se apaciguaría el temporal y acudirían al lugar unos pájaros de canto maravilloso. Al cabo de un rato, en el momento en que más extasiado estuviera con el canto de los pájaros, vería llegar a un caballero vestido de brocado negro. Si lograba vencer a aquel caballero, sería inútil que buscara más aventuras, pues ya nadie sería capaz de vencerle. Kynon se encaminó hacia aquel lugar y todo ocurrió tal y como le había contado el Hombre Negro. Cuando más extasiado estaba en el canto de los pájaros, apareció el Caballero Negro y en un primer enfrentamiento éste lo derribó del caballo. Se llevó su caballo y lo dejó allí tendido. Después de oír la triste historia de Kynon, Owein, hijo de Erbin, resuelve dirigirse a aquel lugar. Al igual que Kynon, Owein es recibido por el dueño del castillo con las veinticuatro doncellas, encuentra al Hombre Negro, que le indica el camino para llegar a la fuente y lo que debe hacer una vez allí. Owein siguió las*

*instrucciones del Hombre Negro y en el momento en que estaban cantando los pájaros apareció el Caballero Negro y arremetió furiosamente contra Owein, pero éste le hirió mortalmente. El caballero huyó y Owein le persiguió, hasta que llegaron a una ciudad fortificada. El caballero logró entrar dentro, pero Owein quedó apresado, pues hicieron caer el rastrillo. En esto se acercó a él una doncella, que decidió ayudarlo. Le entregó un anillo cuya virtud consistía en hacer invisible a quien lo llevara. De este modo, cuando los hombres de la ciudad fueron a apresarlo no le encontraron y Owein se reunió con la doncella, que le condujo hasta sus habitaciones. Aquella misma noche hubo un gran duelo en toda la ciudad por la muerte del señor del castillo (el Caballero Negro) y al amanecer Owein pudo ver cómo llevaban el cuerpo del señor a la iglesia. Detrás de la hueste iba una mujer, la esposa del señor del castillo, cuya belleza fascinó a Owein. Así se lo dijo a su amiga Lunet y ésta organizó la boda de Owein y la Dama de la Fuente. Desde entonces Owein se convirtió en el guardián de la fuente.*

*Arturo estaba muy entristecido por la súbita desaparición de Owein y comprendiendo que aquella desaparición guardaba relación con el relato de Kynon, se dirigió, acompañado por sus hombres, al castillo del que había hablado Kynon; luego encontraron al Hombre Negro y finalmente llegaron a la fuente. Después del trueno, el aguacero y el canto de los pájaros, apareció Owein. Nadie le reconoció y Owein luchó contra todos los hombres de Arturo, a los que fue venciendo, hasta que al final sólo*

*quedaron Gwalchmei y Arturo. Entonces Owein luchó contra Gwalchmei y no le reconoció hasta que de un golpe apartó el yelmo de su rostro. Se acabaron entonces los combates y Owein invitó a Arturo y a todos sus hombres a su corte. Cuando decidieron partir Owein les acompañó y juró que estaría de vuelta en tres meses, pero permaneció en la corte de Arturo tres años. Un día llegó una doncella a la corte de Arturo y llamando a Owein embustero y traidor le quitó el anillo que le había regalado Lunet. Se apoderó de Owein una gran tristeza y al día siguiente se marchó de la corte de Arturo en busca de tierras salvajes y desiertas. Pasó mucho tiempo en soledad acompañado de animales, hasta que su aspecto se transformó, y se debilitó tanto que tuvo que bajar de las montañas. Llegó a una corte, donde le cuidaron, y se pudo restablecer gracias a un ungüento maravilloso. La corte pertenecía a una condesa viuda y un conde pretendía arrebatarle sus dominios. Owein salvó a la condesa de la amenaza del conde y siguió su camino. De pronto encontró en un bosque a un león y a una serpiente que le amenazaba. Owein mató a la serpiente y desde entonces el león le siguió a todos los lugares donde iba. Estando una noche en un bosque se encontró con una doncella que dijo ser Lunet y le explicó que dos escuderos de la corte de su señora la matarían si no iba a defenderla Owein, contra quien aquellos hombres habían dicho palabras injuriosas por haber abandonado a su señora. Lunet no reconoció a Owein y éste fue a pasar la noche a un castillo donde reinaba la más profunda tristeza, pues al día siguiente un gigante que había apresado a los dos hijos del*

*dueño del castillo tos mataría si el dueño no le entregaba a su hija. Owein venció al gigante con ayuda del león y salvó a los dos muchachos. Entonces se dirigió al lugar donde se encontraba Lunet y combatió contra los dos jóvenes, que pretendían quemarla en una hoguera, y con ayuda del león logró vencerlos. Owein y Lunet regresaron juntos al castillo de la Dama de la Fuente y Owein no abandonó a la Dama mientras vivió. Un día, Owein se dirigió a la corte del Negro Opressor y el león no le abandonó hasta que le hubo vencido. Le concedió gracia y el Negro Opressor le juró que a partir de entonces sería hospitalario. Owein liberó a las veinticuatro mujeres que tenía allí apresadas y regresaron todos juntos a la corte de Arturo. Después de un tiempo, Owein regresó a sus tierras.*

En esta historia se distinguen tres partes: una primera parte (I) que se iniciaría con el relato de Kynon y terminaría con la llegada de Arturo y sus caballeros al castillo de la Dama de la Fuente; una segunda parte muy breve (II) que puede entenderse como un intermedio y también como un laxo de unión entre la primera y tercera parte, y correspondería a la estancia de Owein en la corte de Arturo durante tres años y a la aparición de la extraña doncella que le quita el anillo; finalmente, una tercera parte (III) comenzaría con el retiro de Owein a los lugares desolados y se desarrollaría en las aventuras de Owein hasta la reconciliación con la Dama de la Fuente. Un breve epílogo narra una nueva aventura de Owein, su vuelta a la corte de Arturo y la toma de posesión de sus tierras.

La I parte consta a su vez de cuatro secciones: a, el relato de Kynon; b, la victoria de Owein sobre el Caballero Negro; c, el matrimonio de Owein y la Dama de la Fuente, y d, la llegada de Arturo y sus caballeros a la fuente. Hay que hacer

notar que a, b y d están formados por los mismos elementos, pues en cada una de estas secciones se describe en qué consiste la aventura de la fuente (la llegada al castillo del hombre de cabellos rubios con las veinticuatro doncellas / el encuentro con el Hombre Negro / la llegada a la fuente, donde se vierte el recipiente lleno de agua, el trueno, el aguacero, el árbol deshojado, los pájaros y la aparición del Caballero Negro, que en d es Owein).

La tercera parte se puede desglosar en distintas secciones: a, el retiro de Owein; b, la aventura en la corte de la condesa viuda; c, la conquista del león; d, la aventura del gigante; e, Owein salva a Lunet de la hoguera; f, la reconciliación de Owein y la Dama de la Fuente.

Si, en líneas generales, la trama y los temas presentan indudables similitudes con el relato de Chrétien, hay que señalar que en esta versión galesa no consta una importante aventura desarrollada en el roman francés. En efecto, en el *Chevalier au lion*, Yvain no regresa junto a la Dama de la Fuente después de haber salvado a Lunet de la hoguera, sino que antes tiene lugar la *Pesme Aventure* (v. 5107-5809), que viene precedida por el encuentro de Yvain con las dos hijas del señor de la Negra Espina y que finaliza con el combate entre Yvain y Gauvain. Por otro lado existen innumerables detalles significantes en el roman francés que no encuentran correspondencias en la versión galesa, no sólo en lo que respecta a matices, sino incluso en lo que se refiere a ciertos elementos de contenido<sup>[32]</sup>.

### **Peredur, hijo de Evrawc**

*Peredur fue criado junto a su madre, que después de la muerte de su marido, Evrawc, en la guerra, había decidido apartar a su hijo de la caballería. Un día, Peredur vio a tres caballeros (Gwalchmei, Gweir y Owein) y se quedó tan admirado por el resplandor de sus armas que decidió seguirles y hacerse ordenar*

*caballero. Siguiendo los consejos de su apenada madre, se dirigió a la corte de Arturo. En su camino encontró un pabellón en medio de un prado en el que había una doncella a la que saludó, pidió comida y las joyas que tenía, según le había recomendado su madre. La doncella accedió y cuando llegó el dueño del pabellón se molestó mucho con ella, convencido de que había tenido relaciones con el joven. La echó de su pabellón y juró que buscaría a aquel joven. En esto, Peredur llegó a la corte de Arturo y dos enanos lo anunciaron como la flor de los guerreros y la caballería, lo que provocó el sarcasmo y la ira de Kei, pues iba muy pobremente armado y no tenía aspecto de caballero. Después de propinar sendos puntapiés a los enanos, envió a Peredur a combatir con un caballero que poco antes había ultrajado a Gwenhwyvar y con el que nadie se había atrevido a enfrentarse. Peredur venció al caballero y cuando estaba intentando quitarle las armas llegó Owein, quien mucho se admiró por el valor del joven. Peredur se negó a acompañarle a la corte y le dijo que en todos los lugares donde fuera se anunciaría como hombre de Arturo, que le procuraría todos los servicios que pudiera y que no regresaría a su corte antes de haber vengado el ultraje de Kei hecho a los enanos.*

*A partir de este momento se inician las aventuras de Peredur: después de vencer a muchos caballeros y de enviarlos a la corte de Arturo ordenándoles le dijeran que no pensaba regresar antes de haber vengado el ultraje hecho a los enanos, Peredur llega a un gran bosque, donde encuentra a un hombre de*



cabellos blancos, cojo, y a unos criados pescando. El anciano le invita a entrar en su castillo y le dice ser el hermano de su madre, recomendándole que no pregunte nada por muy extrañas que sean las cosas que vea. Al día siguiente, Peredur llegó a otro castillo y un anciano le acogió y le dijo ser hermano de su madre. Cuando estaban comiendo, Peredur vio a dos jóvenes llevando una lanza enorme de la que manaba sangre y a dos doncellas que llevaban una bandeja sobre la que había una cabeza cortada. Peredur no preguntó nada y al día siguiente siguió su camino con el permiso de su tío. Llegó a un bosque y vio a una doncella lanzando grandes gritos junto a un cadáver. La doncella dijo ser su hermana de leche, le contó que su madre había muerto de dolor después de su partida y le acusó de ser culpable de todas las desgracias que le habían sucedido. Peredur venció al caballero que había matado al marido de la doncella y le obligó a casarse con ella. Después de esto, Peredur llegó a un castillo cuya dueña era una hermosa doncella de piel blanquísima, cabellos muy negros y pómulos rojos. La doncella le pidió ayuda, pues un conde iba a asediar su castillo al día siguiente. Peredur venció a todos los hombres del ejército del conde y al propio conde, obligándole a devolver a la doncella todo lo que le había arrebatado con anterioridad. Después de esta aventura, Peredur se encuentra con el Orgullosa del Prado, y le obliga a reconocer inocente a la doncella que le había regalado las joyas en el pabellón del prado. Más tarde, Peredur libera a una gran dama de unas brujas y éstas le llevan a su corte para enseñarle a cabalgar y a

*manejar bien las armas. Terminado el aprendizaje, Peredur pasa la noche en la celda de un ermitaño y a la mañana siguiente, al partir, se apodera de él un pensamiento: aquella noche había nevado y un halcón había matado un pato delante de la celda; el ruido del caballo había espantado al halcón y un cuervo se había posado sobre la presa. La negrura del cuervo le recordó los cabellos negros de la mujer que más amaba, las gotas de sangre a sus mejillas y la nieve a la blancura de su piel.*

*Arturo y su corte habían decidido ir en búsqueda de Peredur y llegaron al mismo lugar donde se encontraba Peredur abstraído en sus pensamientos. No le reconocieron y Arturo envió a distintos hombres para saber quién era. Nadie obtuvo ninguna respuesta y todos fueron vencidos, incluso Kei, que recibió graves heridas. Finalmente acudió Gwalchmei y con sus buenas maneras logró que Peredur le contestase. Peredur fue con Arturo y sus hombres a la corte y allí encontró a una joven (Angharat Llaw Eurawc) que rechazó su amor y Peredur juró no decir palabra a cristiano antes de que le aceptase. Después de varias aventuras que le valieron a Peredur el apodo de Caballero Mudo, la doncella le reconoció su amor.*

*Un día que estaba cazando con Arturo, se dirigió a una casa cuyo dueño era el Hombre Negro y con el que Peredur tuvo que combatir. Antes de darle muerte, le confesó que había perdido un ojo combatiendo con la Serpiente Negra, en cuya cola había una piedra. Tenía la virtud de que cualquiera que la tuviera en su*

*mano podía tener en la otra todo el oro que quisiera. Hasta llegar a la Serpiente Negra tendría que pasar por la corte de Los Niños del Rey de los Sufrimientos, llamado así porque un addanc (animal monstruoso) de un lago los mataba cada día, y llegar a la corte de la Señora de las Proezas, denominada así porque los huéspedes no podían sentarse a su lado y la rodeaban trescientos hombres que contaban las proezas de la casa. Peredur logró acabar con el addanc ayudado por una doncella que le ofreció una piedra para no ser visto por el animal, y cuando se dirigía a la corte de la Señora de las Proezas, un caballero de armas rojas (Etlym) se ofreció a ser su vasallo. En la corte de la Señora de las Proezas, Peredur derribó a los trescientos caballeros y su vasallo, Etlym, se dirigió con él al Monte Doloroso, donde se encontraba la Serpiente. Había allí numerosos hombres acampados en pabellones que intentaban vencer a la Serpiente, pero Peredur los convirtió en sus vasallos y acabó con la Serpiente. Regaló la piedra maravillosa a Etlym. Después de esto, Peredur resulta vencedor en un torneo organizado por una emperatriz para conseguir al hombre más valeroso del mundo. Peredur reconoció en la emperatriz a la doncella que le había regalado la piedra con la que pudo vencer al addanc y permaneció con ella durante catorce años.*

*Un día que Peredur se encontraba en la corte de Arturo, llegó una mujer negra de aspecto horrible que le dirigió duras palabras, diciéndole que había visto grandes prodigios en la corte del Rey Tullido (la lanza de la que*

*manaba sangre y la cabeza en la bandeja), pero que no había preguntado por su significado, y por su culpa el rey no había logrado salud ni paz para sus dominios. Después de esto, Peredur decide no descansar hasta saber el significado y el sentido de la lanza. Gwalchmei decide también partir en su búsqueda, pero ambos eligen caminos distintos. Después de una aventura de Gwalchmei donde es acusado de haber matado a un hombre, la historia sigue con Peredur. En Viernes Santo se encuentra con un sacerdote que le reprocha ir a caballo en un día como aquél. Le aloja en su casa y Peredur le pregunta por el Castillo de los Prodigios. El sacerdote le indica el camino que debe tomar para llegar a una corte donde le darán noticias del Castillo de los Prodigios. Después de otra aventura, Peredur llega finalmente al Castillo de los Prodigios, donde una doncella le obliga a combatir y matar a Ysbidinogil, a cazar y matar a un ciervo, lo que más tarde le reprochará una dama. Para conquistar la amistad de aquella dama, Peredur lucha con un caballero que surge de una piedra plana y que de pronto desaparece. Después de errar por la montaña, Peredur encuentra un castillo. Entra y ve al hombre tullido de cabellos grises. Junto al anciano se encuentra Gwalchmei. Un joven de cabellos rubios le confiesa que se le había aparecido en formas muy diversas: como la mujer que le acusó en la corte de Arturo, como la doncella que le hizo luchar con Ysbidinogil, como la dama que se le apareció después de haber matado al ciervo y como el caballero que había surgido de la piedra plana. Era él el joven que llevaba la lanza de la que manaba sangre. Entonces le explicó el significado del*

*suceso: las brujas de Kaernloyw habían matado a su primo hermano, cuya cabeza había visto en la bandeja, y habían dejado tullido a su tío. Le dijo que él era su primo y que estaba predicho que se tomaría venganza. Todos los hombres de Arturo acudieron a luchar contra las brujas y Peredur les dio muerte.*

Según el análisis estructural que ofrece Thurneysen del relato, éste constaría de tres partes: I, desde el inicio hasta el incidente de las gotas de sangre en la nieve, incluyendo también la historia de Peredur y Angharad Llaw Eurawc; II, desde el suceso del Negro Opressor y la aventura de la Serpiente Negra hasta el torneo de la emperatriz con la que Peredur permaneció catorce años, y III, desde la aparición de la Mujer Negra en la corte de Arturo hasta el final. Thurneysen considera que la primera parte procede directamente de Chrétien, salvo la historia de Angharad, con escasos elementos de tradición galesa<sup>[33]</sup>. La segunda parte se presenta absolutamente original, mientras que en la tercera se utilizó material del romancier de Troyes, añadiéndose algunos elementos nuevos. Por su parte, Bruce destacó cinco elementos diferenciales entre la versión galesa y la francesa: 1, las breves apariciones de Gwalchmei; 2, la omisión de temas referentes a la vida caballeresca; 3, la ausencia del grial como búsqueda; 4, la introducción de motivos de origen propiamente galés como las brujas de Kaerloyw y el addanc; 5, la sustitución del nombre de Perceval por el de Peredur. Por su parte, I. Ll. Foster señala otros elementos divergentes entre los dos relatos, como, por ejemplo, la confusión de los dos tíos de Peredur que curiosamente corresponden a la confusión de Gornemant con el Rey Pescador en la continuación del Perceval, el desplazamiento del incidente de Blancaflor (las gotas de sangre en la nieve) en Peredur, la identificación de la Mujer Negra que acude á la corte de Arturo con la portadora de la bandeja<sup>[34]</sup>. En este sentido, cabe afirmar que Peredur

posee muchos elementos originales que lo apartan del Perceval de Chrétien, y que le conceden un significado de conjunto distinto del que se desprende del roman francés.

### **Gereint, hijo de Erbin**

*Arturo y sus hombres salen al amanecer a cazar un ciervo. Gwenthwyvar se queda dormida y más tarde se dirige con una doncella al bosque; en el camino se encuentra a Gereint, que también se había quedado dormido, y juntos se disponen a oír los ladridos de los perros, cuando ven a un caballero, a una doncella y a un enano. Gwenthwyvar le pide a su doncella que vaya a averiguar quién es aquel caballero y la doncella se acerca al enano y se lo pregunta. Éste se niega a responderle, y al ver que la doncella se dirigía al caballero, le da un latigazo en la cara. La doncella regresa junto a Gwenthwyvar, quejándose por el golpe recibido, y Gereint se ofrece a averiguar él mismo quién es el caballero. Pero sufre la misma suerte que la doncella y como no lleva armas regresa junto a Gwenthwyvar para decirle que se propone seguir al caballero y vengar la afrenta en cuanto disponga de armas. Gereint se aleja y siguiendo al caballero, al enano y a la doncella llega a una ciudad fortificada, donde éstos son recibidos con gran alegría. Algo alejada de la ciudad, ve una corte y a un anciano sentado en la entrada. Le pide alojamiento y a pesar de la gran pobreza que reinaba en aquella corte Gereint fue bien servido por la hermosa hija del anciano. Mientras comían, el anciano le contó a Gereint su triste historia: antaño había sido el dueño de la ciudad y poseía un condado que le fue arrebatado por su sobrino, el conde*

*actual de la ciudad. A su vez, Gereint le preguntó quién era el caballero que acababa de llegar a la ciudad acompañado de una doncella y un enano y le contó su aventura. El anciano le explicó que al día siguiente tendría lugar un torneo para conquistar el gavián y que sólo podían participar aquéllos que se declararan campeones de una doncella. El caballero que había llegado a la ciudad acompañado del enano y la doncella, había conquistado el gavián durante dos años consecutivos. Como Gereint diera muestras de querer participar en el torneo, el anciano le ofreció sus armas en préstamo. Gereint se declararía campeón de su hija. Al día siguiente acudieron al campo Gereint, el anciano, su mujer y su hija. Gereint venció al caballero y conquistó el gavián para la hija del anciano. Concedió merced al caballero, pero le ordenó que fuera a la corte de Arturo para dar satisfacción a Gwenthwyvar por la afrenta que le había hecho. El conde les invitó a todos a su castillo y Gereint logró que devolviera su condado a Ynywl y así lo hizo. Entonces Gereint y la doncella se dirigieron a la corte de Arturo, pues Gereint quería recibirla de la mano de Gwenthwyvar y Arturo. Con anterioridad había llegado el caballero en compañía del enano y la doncella, y como Arturo reconociera en él a Edern, hijo de Nudd, y le viera mortalmente herido, ordenó que le cuidaran y en caso de que viviera ya daría más tarde satisfacción a Gwenthwyvar.*

*Gereint se casó con Enid y permanecieron un tiempo en la corte de Arturo, hasta que llegaron mensajeros de Erbin para reclamar a Gereint, pues el viejo rey ya se veía incapaz de*

*hacer respetar los límites de sus tierras. Con gran pesar por abandonar a Arturo y dejar los torneos que tanta fama le habían dado; Gereint regresó a sus tierras en compañía de Enid y de los hombres de Arturo que más amaba, entre los cuales se encontraba Edem, al que Gwenhwyvar ya había perdonado. Una vez en sus tierras, Gereint puso orden, todos los vasallos de su padre le prestaron homenaje y de nuevo volvió a los torneos, hasta que se cansó y cada vez se fue reclusando más y distanciándose de sus compañeros para dedicarse tan sólo a Enid. Las gentes empezaron a murmurar y Erbin habló con Enid y le contó cómo criticaban a Gereint. Enid se entristeció mucho y un día que estaban en la cama, ella despierta y él dormido, comenzó a llorar y exclamó cuan desgraciada era. En esto Gereint se despertó y creyendo que Enid ya no le amaba ordenó que ensillaran su caballo y dijo a Enid que se preparara para viajar. Y así se fueron los dos solos. Enid delante y sin dirigirle la palabra, tal y como le había ordenado Gereint. Pero Enid no pudo cumplir sus órdenes, pues cada vez que veía algún peligro avisaba a Gereint. Así sucedió con cuatro caballeros ladrones, con otros tres caballeros ladrones, con otros cinco caballeros y todos fueron vencidos por Gereint, que se irritó mucho con Enid por haberle advertido del peligro. Pasaron la noche en un bosque y al día siguiente por la mañana reanudaron su camino. Se encontraron con un joven escudero que les ofreció bebida y se ocupó de procurarles alojamiento en una posada de una ciudad cercana. Allí se dirigieron y fue a verles el señor del escudero, un conde, que se*



*enamoró de Enid y le pidió que se quedara con él. Enid juzgó prudente darle ánimos y le rogó que acudiera a la mañana siguiente para llevársela por sorpresa, de modo que nadie pudiera acusarla de infiel. Antes del amanecer, Enid advirtió a Gereint que el conde pensaba matarle y que debían partir. Así lo hicieron, pero el conde y sus gentes les persiguieron. Gereint derribó a todos los hombres del conde y al propio conde. Llegaron a un hermoso valle y a una ciudad fortificada y Gereint siguió un camino que le habían advertido que no podría atravesar sin combatir con Gwiffret Petit. Combatió con él y le venció, y éste prometió que acudiría en su ayuda si lo sabía en peligro. Agotado por los combates, las heridas y el calor, Gereint se detuvo bajo un árbol. Cerca de aquel lugar se encontraba Arturo acampado con todos sus hombres en los pabellones. El senescal Kei se acercó a Gereint, no le reconoció y le dijo con descortesía que fuera a ver a Arturo. No lo consiguió y después fue Gwalchmei, que reconoció a Gereint, y valiéndose de su ingenio le obligó a ver a Arturo. Arturo, al ver el triste estado en que se encontraba Gereint, le ordenó que permaneciera con él hasta que se curaran sus heridas. Cuando se hubo restablecido, Gereint y Enid siguieron su camino y se encontraron a una doncella cuyo marido acababa de ser asesinado por tres gigantes. Gereint luchó con los tres gigantes y acabó con ellos, pero sus heridas se volvieron a abrir y cuando regresaba junto a Enid cayó desvanecido del caballo. Creyéndolo muerto, Enid comenzó a hacer un gran duelo y el conde Limwris y su séquito la oyeron. Trasladaron a Gereint a la corte en el*

*escudo a modo de féretro y el conde propuso a Enid casarse con ella, a lo que Enid se negó obstinadamente. El conde la abofeteó y Enid lanzó tal grito que Gereint se recobró de su desmayo, mató al conde y se llevó a Enid en su caballo. Mientras marchaban así, encontraron a Gwiffret, que se había enterado de que Gereint estaba en un apuro y acudía a ayudarle. Gwiffret les condujo a la corte de su cuñado, donde Gereint se repuso de sus heridas. Cuando estuvo completamente sano, Gereint y Enid siguieron su camino acompañados por Gwiffret. Llegaron a una ciudad y se hospedaron en la corte del conde. Éste había instituido unos juegos a los que Gereint deseó ir. Después de comer, Gereint cogió sus armas y se dirigió al cercado donde tenían lugar los juegos. El cercado estaba cubierto por una nube, atravesó la nube y se encontró en un hermoso jardín, donde vio a una doncella. En esto llegó un caballero y combatieron. Gereint le venció y le prometió gracia si le decía cómo acabar con aquellos juegos. El caballero le dijo que tocara un cuerno. Gereint hizo sonar el cuerno y de inmediato desapareció la nube, y en aquel lugar no volvió a haber nunca más juegos. Después de esto, Gereint y Enid regresaron a sus tierras y a partir de entonces no volvió a abandonar los torneos y obtuvo gran gloria y fama.*

Cabe distinguir tres partes: una primera parte comenzaría en la caza del ciervo y terminaría en la corte del padre de Gereint; una segunda parte se iniciaría con la marcha de Gereint y Enid en busca de aventuras; en la aventura del conde de Limwris la actitud de Gereint cambia con respecto a Enid,

pues comprueba su inocencia. Por ello se podría iniciar aquí una tercera parte, que se prolongaría hasta el final del relato.

Los estudiosos del tema no consideran que el relato galés proceda del «Erec» de Chrétien, sino que hacen derivar ambas historias de una fuente común. Por un lado, los conceptos no parecen tomados del francés, sino del anglonormando<sup>[35]</sup>. Por otro, existen notables diferencias: en lo que respecta al contenido: 1, aparecen personajes distintos (por ejemplo, el caballero de los «Juegos de la Corte» no es conocido por ningún nombre, mientras que en el «Erec» se le conoce por Mabonagrain, el padre de Enid es en «Gereint» un conde despojado de sus bienes y en el «Erec» un pobre valvasor, etc.); 2, en el roman de Chrétien, la boda de Erec y Enid es descrita con todo detalle, mientras que en el «Gereint» casi pasa desapercibida; 3, el tema de la recreantise posee en el «Erec» una importancia fundamental y es tratado de forma muy distinta a como lo presenta el autor del «Gereint»; 4, el encuentro de Gauvain y Erec resulta muy diferente al encuentro de Gwalchmei y Gereint, pues Gauvain no logra reconocer a Erec, además de otros detalles; 5, la aventura de los «Juegos de la Corte» del «Gereint» es denominada en el «Erec» la «Alegría de la Corte»; 6, el roman francés termina con la coronación de Erec en Nantes.

Como se ha podido observar, estos tres relatos galeses ofrecen en su conjunto una gran similitud con los romans de Chrétien, pero todos ellos ofrecen diferencias. Posiblemente sea «La Dama de la Fuente» el relato más cercano a Chrétien, pues el autor galés no introdujo ningún tema o elemento nuevo. Por el contrario, en el «Gereint» se ha podido comprobar la introducción de elementos distintos y en el «Peredur» el desarrollo de unos temas que sólo se explican dentro de la propia tradición galesa. En este sentido, cabría afirmar que este último es el relato más original y justificaría también la posible existencia de una fuente común para el «Peredur» y el «Perceval».

## Fecha

Uno de los aspectos más discutidos entre los estudiosos de los Mabinogi es de orden cronológico y todavía no se ha llegado a una conclusión definitiva acerca de la fecha en que fueron redactados estos relatos. Sin duda, poseían una forma definitiva en una época anterior a los manuscritos que de éstos se nos han conservado, abriéndose así un arco cronológico que abarcaría desde el siglo XI hasta finales del siglo XIII. Por otro lado, todos estos relatos pueden ofrecer fechas distintas, pues, como ya hemos comprobado, no guardan ninguna relación entre sí, a excepción de las cuatro ramas de los mabinogi que pueden ser entendidas como una única historia.

Al parecer, las cuatro ramas de los mabinogi son los relatos más antiguos. La mayoría de los autores los fechan en una época posterior a la conquista normanda, aunque otros los consideran anteriores. Así, Sir Ifor Williams sostuvo que debieron ser compuestos hacia el año 1060 y argumentó esta fecha alegando razones lingüísticas<sup>[36]</sup>. Más recientemente, T. M. Charles-Edwards ha corroborado la temprana fecha otorgada por Williams a las cuatro ramas, aportando nuevos elementos de datación. Por ejemplo, interpreta el suceso de la casa de hierro construida por Matholwch para Bran en el mabinogi Branwen como un ejemplo de una costumbre política irlandesa que significaba sumisión. Tal método de sumisión aparece descrito por vez primera en los Anales de Inisfallen de 1159, por lo que Charles-Edwards considera el año 1150 como terminus post quem para «Branwen<sup>[37]</sup>».

En cualquier caso, la mayor parte de autores concuerdan en atribuir a estos relatos una fecha posterior a la conquista normanda, pues se ha advertido en su conjunto una importante influencia de la cultura francesa. J. Loth los sitúa en el siglo XII, basándose en dos hechos fundamentales: 1, las faltas de los copistas parecen indicar que seguían un manuscrito coetáneo al *Liber Landavensis* o al *libro de las leyes de*

*Gwynedd* de finales del siglo XII; 2, la geografía de los mabinogi indicaría a su vez los términos a quo y ad quem, pues Gales en Penvro (Pembroke) no puede ser anterior a comienzos del siglo XII y, por otro lado, la división de Dyvet en siete cantrevs no puede ser posterior al siglo XIII<sup>[38]</sup>. Además, uno de los episodios finales de Branwen recuerda a un tema análogo tratado en la *Historia Regum Britanniae* de Geoffroy de Monmouth, obra mencionada por vez primera en el año 1139. Por su parte, S. Lewis intentó precisar la fecha, situándolos entre los años 1170-1190, pues, según este autor, los mabinogi reflejaban el ambiente cultural de Enrique II el Plantagenet<sup>[39]</sup>. Después de un detenido análisis de los distintos conceptos galeses, M. Watkin refutó las teorías lingüísticas de I. Williams y logró determinar las múltiples influencias del francés antiguo; por ello, concluyó que eran insostenibles las teorías que intentaban situar las cuatro ramas en un período anterior a la conquista normanda y que el terminus a quo de estos relatos debía fijarse en la primera mitad del siglo XII<sup>[40]</sup>.

Así, las teorías más convincentes acerca de la fecha de las cuatro ramas de los mabinogi indican que estos relatos fueron redactados durante el siglo XII, resultando difícil por el momento ofrecer una cronología más precisa.

Si bien la datación de las cuatro ramas no ofrece precisión, los cuentos de tradición galesa aún presentan mayores dificultades. Según Evans, el relato más antiguo es posiblemente «Kulhwch y Olwen<sup>[41]</sup>», opinión que parece compartir J. Loth, pues en este relato se menciona a Alan Fergan, que el autor asimila con Alain Fergent, duque de Bretaña entre 1084 y 1119<sup>[42]</sup>. Sin embargo, M. Watkin ha comprobado que la ortografía y la fonética del relato ofrecen unas características que no pueden encontrarse en una época anterior a la segunda mitad del siglo XIII<sup>[43]</sup>.

Según J. Loth, «Lludd y Llevelys», así como «El sueño de Maxen Wledig», son posteriores a la obra de Geoffroy de

Monmouth y «El sueño de Rhonabwy» se puede situar a mediados del siglo XII, pues la aventura transcurre en tiempos de Madwc ab Maredudd, príncipe de Powys, que murió en el año 1159<sup>[44]</sup>. M. Watkin retrasa considerablemente la fecha de este relato alegando razones de ambiente y de cultura que no permitirían considerarlo anterior a la segunda mitad del siglo XIII. Sin embargo, sus pruebas más convincentes son de orden fonético y contribuyen a justificar tal fecha<sup>[45]</sup>.

Los relatos de tradición francesa («Owein», «Peredur» y «Gereint») se suelen fechar en una época posterior a Chrétien de Troyes, pero al parecer no hay en ellos ningún dato que permita ofrecer una datación precisa. Por lo general se considera que estas versiones galesas fueron redactadas en el siglo XIII<sup>[46]</sup>.

Los Mabinogi fueron escritos por autores de los que ni siquiera conocemos el nombre. J. Loth señala que en los Iolo ms. aparece citado el nombre de Ieuan ap y Diwlith, que es mencionado como autor de mabinogion. Pero parece improbable que éste fuera el autor de algunos de estos relatos, pues al parecer vivió en el siglo XIV y no en el XII, como pretenden algunos biógrafos galeses. Un personaje mucho más importante fue Bledhericus, que es citado por Giraluds Cambrensis en los siguientes términos: *famosus ille Bledhericus fabulator qui tempora nostra paulo praevenit*<sup>[47]</sup>. En cualquier caso, nada permite atribuir a Bledhericus la redacción de ningún mabinogi, por lo que estos cuentos deben considerarse de autor anónimo.

## EDICIONES Y TRADUCCIONES DE LOS MABINOGI

Desde principios del siglo hasta nuestros días, estudiosos ingleses y franceses en especial se han preocupado de ofrecer ediciones y traducciones de estos cuentos, haciendo posibles los numerosos estudios y análisis que se han dedicado a ellos. La primera traducción completa de los Mabinogi corrió a cargo de Lady Charlotte Guest, que la publicó en el año 1838, junto con el texto original basado en el manuscrito del *Libro Rojo de Hergest*<sup>[48]</sup>. Aun cuando se hayan observado muchas inexactitudes en la transcripción del texto que no fue precedido de un trabajo crítico preparatorio y varias lagunas voluntarias en la traducción, pues Lady Guest entendió los mabinogi como «cuentos infantiles» que no debían presentar pasajes escabrosos, no hay duda de que esta primera publicación fomentó el estudio de estos cuentos celtas. A partir de entonces se han venido realizando excelentes ediciones y hasta el momento los traductores no han dejado de consultar la obra de Lady Guest.

### Ediciones

J. Rhys y J. G. Evans ofrecieron en el año 1887 una edición diplomática de los Mabinogi, extraída del manuscrito denominado *Libro Rojo de Hergest* (llyfr coch Hergest) y que

actualmente se encuentra en la Bodleian Library de Oxford<sup>[49]</sup>. El Libro Rojo es un auténtico corpus de la literatura galesa y consta de 362 folios. El manuscrito está fechado entre 1375 y 1425. Algunos años más tarde, J. G. Evans realizó otra edición del manuscrito denominado *Libro Blanco de Rhydderch* (llyfr gwyn Rhydderch), actualmente en la National Library of Wales, fechado entre los años 1300-25. Según J. G. Evans, el Libro blanco fue utilizado posiblemente por el copista del Libro rojo, pues en el relato de Kulhwch y Olwen llenó una laguna originalmente en blanco en la columna 467 y 468 del manuscrito de Rhydderch. La edición de Evans posee un extraordinario interés, pues algunas páginas del mabinogi de Branwen (pp. 279-280) están extraídas de un manuscrito muy anterior, fechado en el año 1235. Asimismo, Evans introdujo otros fragmentos del manuscrito Peniarth<sup>[50]</sup>.

En 1930, Ifor Williams publicó una edición de las cuatro ramas de los mabinogi (Pedeir Keinc y Mabinogi), que sirvió de base para otras ediciones posteriores<sup>[51]</sup>. Las más recientes suelen ofrecer un solo cuento, pero el texto intenta recoger todas las posibles variantes. Así, en 1957, R. L. Thomson realizó una edición de la primera rama de los Mabinogi según el Libro blanco de Rhydderch, pero introduciendo de modo sistemático todas las variantes del Libro rojo de Hergest<sup>[52]</sup>. En 1968 este mismo autor publicó la primera edición crítica completa de Owein o La dama de la fuente, acompañando el texto inglés de numerosas notas y de un extenso vocabulario<sup>[53]</sup>. La publicación corrió a cargo del Dublin Institute for advanced Studies, que también nos ofreció una edición de Branwen hija de Llyr debida a D. S. Thomson. Este autor presenta el texto del cuento a partir del Libro blanco de Rhydderch con variantes del Libro rojo de Hergest y del Peniarth<sup>[54]</sup>.



## Traducciones

Pocos años después de la traducción de Lady Guest, A. Schultz (San Marte) tradujo al alemán algunos cuentos de los mabinogi<sup>[55]</sup>; sin embargo, el conocimiento y la difusión de estos relatos se debió, sin duda, a la excelente traducción realizada por J. Loth. Basándose en la edición del Libro rojo, Loth llevó a cabo la primera traducción al francés de los once relatos, acompañándola de numerosas notas a pie de página y de notas críticas donde justificaba sus interpretaciones de distintos conceptos y expresiones, y las comparaba con los que había ofrecido Lady Guest. Son muy numerosas las discrepancias entre la traducción de Lady Guest y la de Loth, aunque a pesar de todo el propio Loth reconoce la gran utilidad de la obra de esta autora inglesa. En su libro, Loth incluyó un apéndice con las tríadas extraídas del Libro Rojo, que habían sido ya publicadas por J. Rhys, de la *Myvirian Archaeology of Wales*, y del segundo volumen de Skene<sup>[56]</sup>. Por su parte, Gwyn Jones y Thomas Jones realizaron otra cuidadosísima traducción de los Mabinogi al inglés. Estos autores se basaron de modo especial en el Libro blanco de Rhydderch, y al igual que Loth ofrecieron la traducción de los once relatos añadiendo notas críticas en las que constaban algunas variantes comprobadas en los demás manuscritos (Libro rojo y Peniarth 6, 7, 14, 16). Los Jones supieron conceder un estilo ágil a estos relatos, intentando respetar, en la medida de lo posible, el original galés<sup>[57]</sup>.

Recientemente ha aparecido en Los Angeles (California) una traducción de los Mabinogi y otros cuentos galeses realizada por P. K. Ford. El autor no incluye en su traducción «El sueño de Maxen Wledig» ni «El sueño de Rhonabwy», así como tampoco los tres relatos de posible origen francés. Según J. K. Bollard, Ford ha realizado una traducción cuidada, aunque en muchas ocasiones excesivamente literal, de modo que su inglés resulta casi incomprensibles<sup>[58]</sup>.

## La presente traducción

La traducción de los Mabinogi que aquí presentamos se ha podido realizar gracias a las traducciones de J. Loth y G. y Th. Jones. Naturalmente, se han tenido en cuenta las ediciones existentes sobre los Mabinogi, en especial la de D. G. Rhys y G. Evans (*The text of the Mabinogion and other Wersh rates from the Red Book of Hergest*, 1887), la de G. Evans (*The White Book Mabinogion*, 1907) y las de R. L. Thomson (*Owein*, 1975) y D. S. Thomson (*Branwen*, 1976).

Las enormes dificultades que ofrece la lengua galesa se ponen de manifiesto cotejando las diversas traducciones que se han ofrecido a uno de los pasajes más bellos de los Mabinogi. Me refiero al cuento de Kulhwch y Olwen, cuando éste abandona la casa de su padre para dirigirse a la corte de su primo Arturo:

*Mynet a oruc y mab ar orwyd penlluchlwyt  
pedwar gayaf gauylgygwng carngragen. A  
frwyn eur kymibiawc yny penn. Ac yftrodur eur  
anllawd y danaw. A deu par arianhyeit Wueit  
yny law. Gleif penntirec yny law, kyuelin dogyn  
gwr yndy o drum hyt awch. Y gwaet yr ar y  
gwynt adygyrchei bydei kynt nor gwlithin kyntaf  
or konyn hyt y llawr pan uei uwyaf y gwlith mis  
meheuin. Cledif eurdwern ar y glun arac llauyn  
eur itaw. Ac hroys eurcrwydyr arnaó. A lliw  
luchet nef yndi. A llozing elifeint yndi. A deu  
uilgi uronwyn yon urchyon racdaw a gordtozch  
rudeur am uynwgy l pob un o cnwch yfcwyd hyt  
yfkyuam yr hwn a uei or parth affeu auydei or  
parth deheu. Ar hwnn auei or parth deheu a  
uydei or parth affeu. Mal dwy mozwennawl  
yndarware yny gylch. Pedeir tywarchen a ladei  
pedwarcam y gorwyd mal pedeir gwennawl yn  
yr awyr uch y benn gweitheu uchtaw gveitheu*

*iftaw. Llen borfor pedeir ael ymdanaw ac aual  
rudeur vrth pob ael iti. Canmu oed werth pob  
aual. Gwerth trychan mu o eur gwertuawr a  
oed yny archenat. Ae warthafleu sangnarwy o  
benn y glun hyt ymblayn y uys. Ny chwynei  
ulaen blewyn arnaw rac yfcawnhet tuth y  
gorwyd y danaw yn kyrchu porth llys arthur.*

(Evans, WM, col. 454-455, pp. 227-228).

El pasaje fue traducido por J. Loth del siguiente modo:

*Le jeune homme partit sur un coursier à la  
tête grispommelée, vieux de quatre hivers, aux  
cuisses puissamment articulées, au sabot  
brillant comete un coquillage, une bride aux  
chalnons d'or articulés à la bouche, avec une  
selle d'or d'un grand prix. Il portait deux  
javelots d'argent bien aiguisés, un glaive  
recourbé, d'une bonne coudée jusqu'à la  
pointe, en prenant pour mesure le coude d'un  
homme de forte corpulence, capable d'atteindre  
le vent et de lui tirer du sang: il était plus  
prompt que la chute de la première goutte de  
rosée de la pointe du roseau sur le sol au  
moment où elle est le plus abondante, au mois  
de juin. A sa hanche pendait une épée à  
poignée d'or, à lame d'or, à la Barde formée  
d'une croix émaillée d'or et de la couleur de  
l'éclair du ciel; son cor de guerre était d'ivoire.  
Devant lui s'ébattaient deux levriers sur poitrail  
blanc, à la peau tachetée, portant chacun sur  
cou un collier de rubis allant de la jointure de  
l'épaule à l'oreille. Celui de gauche passait à  
droite, celui de droite à gauche, jouant ainsi  
autour de lui comete deux hirondelles de mer.  
Les quatre sabots de son coursier faisaient  
voler quatre mottes de gazon, comme quatre  
hirondelles en l'air, par dessus sa tête, tantôt*

*plus haut, tantôt plus has. Il avait autour de lui un manteau de pourpre à quatre angles, une pomme d'or à chaque extrémité de la valeur de cent vaches chacune. Sur ces chausses et ses étriers, depuis le haut de la cuisse jusqu'au bout de son orteil, il y avait de l'or pour une valeur de trois cent vaches. Par un brin d'herbe ne pliait sous lui, si léger était le trot du coursier qui le portait à la cour d'Arthur.*

(Mab. I, pp. 191-193).

A su vez, los Jones tradujeron:

*Off went the hoy on a steed with light-grey head, four winters old, with well-knit fork, shell-hoofed, and a gold tubular brde-bit in its mouth. And under him a precous gold saddle, and in his hand two whetted spears oí silver. A battle-axe in his hand, the forearm's lenght of a full grown man from ridge to edge. It would draw blood from the wind; it would be swifter than the swiftest dewdrop from the stalk to the ground, when the dew would be heaviest in the month oí June. A gold-hilted sword on his thigh, and the blade of it gold, and a gold-chased buckler upon him, with the hue of heaven's lightning therein, and an ivory boss therein. And two greyhounda, whitebreasted, brindled, in front of him, with a rnllar of red gold about the neck of either, from shoulder-swell to ear. The one that was on the left side would be on the right and the one that was on the right side would be on the left, like two seaswallows sporting around him. Four clods the four hoofs of his steed would cut, like four swallows in the sir over his head, now before him, now behind him. A four-comered mantle of purple upon him, and an apple of red gold in*

*each of its corners; a hundred kine was the worth of each apple. The worth of three hundred kine in precious gold was there in his foot gear and: his stirrups, from the top of his thigh to the tip Oí liis toe. Never a hair-tip stirred upon him, so exceeding light his stedd's canter under him on his way to the gate of Arthur's court.*

(Mab., p. 97).

En la presente traducción se puede leer:

*El joven partió en un corcel de cabeza gris cenicienta de cuatro inviernos de edad, con los muslos poderosamente articulados, cascos brillantes como conchas y un freno tubular de oro en la boca. Montaba sobre una silla de oro de gran precio. Llevaba dos jabalinas de plata bien aguzadas, una lanza empendonada cuya longitud desde el asta hasta el extremo de la punta de hierro era de un codo, tomando por medida el codo de un hombre corpulento. Le habría sacado sangre al viento: era más veloz que la más veloz gota de rocío cayendo de la punta de la caña al suelo cuando más intenso es el rocío en el mes de junio. De su cintura colgaba una espada con empuñadura de oro y hoja de oro y se cubría con un escudo labrado en oro del color del relámpago del cielo, con brocal de marfil. Delante de él retozaban dos lebreles de pecho blanco y piel moteada, llevando cada uno en el cuello un collar de oro rojo desde la coyuntura de la espalda hasta las orejas. El de la izquierda pasaba a la derecha y el de la derecha a la izquierda, jugueteando así alrededor de él como golondrinas de mar. Los cuatro cascos de su corcel iban segando cuatro terrones de hierba, como cuatro golondrinas en*

*el aire por encima de su cabeza, ora delante de él, ora detrás. Encima llevaba una capa púrpura cuadrangular; con cuatro manzanas de oro rojo en cada uno de sus ángulos por valor de cien vacas cada una. En las calzas, estribos y la espada noruega que colgaba de lo alto del muslo hasta la punta del pie, había precioso oro por valor de trescientas vacas. Ni un ápice de su pelo se le agitaba, tan ligero era el galope del corcel en su camino hasta la puerta de la corte de Arturo.*

Si bien en líneas, generales las tres traducciones se asemejan bastante, hay que señalar que se han concedido interpretaciones distintas a muchos conceptos:

1. frwyn eur kymibiwc = une bride aux chanons d'or / a gold tubular bridle-bit / freno tubular de oro.
2. a deu par aryanhyeit lliueit yny law. Gleif penntirec = deux javelots / deu par)... glaive recourbé (gleif) / two spears, battle-axe / dos jabalinas, lanza empendonada, según la teoría acerca de la expresión gleif penntirec que ofrece M. Watkin.
3. o drum hyt awch: Loth no traduce drum, los Jones: from ridge to edge / desde el asta hasta el extremo de la punta de hierro, según los convincentes análisis que ofrece M. Watkin de estos términos.
4. Basándose en el Libro rojo y siguiendo a Lady Guest, Loth traduce a chroes (WM, ac ays) eurerwydyr arnaw, a la garde formée d'une croix émaillé d'or; los Jones, basándose en el WM, entienden que ac ays se refiere a las planchas del escudo: a gold-chased buckler upon him / escudo labrado en oro.
5. En lugar de lloring, Loth lee en el Libro rojo, llugorn, que traduce por cuerno. Por el contrario, lloring parece hacer referencia, según los Jones, al brocal del escudo.

6. Ni los Jones ni Loth traducen el concepto *sangnarwy* que, según M. Watkins, significa «espada noruega».

Todas las traducciones de estos conceptos que no corresponden a las interpretaciones de Loth o de los Jones, se encuentran justificadas en las notas a este relato. Hemos discrepado con estos traductores en otros conceptos, por ejemplo, en el de *aureu*, que tanto Loth como los Jones traducen por *armadura* (*armour*, *armure*). En distintas ocasiones hemos intentado demostrar en las notas que tal concepto no puede hacer referencia a una protección corporal realizada a base de piezas de metal rígido (a tal tipo de protección se refiere de modo preciso el concepto *armadura*), sino al conjunto de armas defensivas, por lo que lo hemos traducido por el concepto genérico de *armas*.

En esta traducción se ha procurado mantener el estilo característico de estos cuentos galeses, que consiste de modo especial en el constante uso del pleonismo. Así, por ejemplo, en el *mabinogi* de «*Pwyll*» se lee varias veces: *am pzyt inheu am gosged* (WM *ansawd*) *arnat ti* (RB 3, WM, 4), *tendrás mi figura y mi aspecto*. El estilo pleonástico aparece frecuentemente a lo largo de todos los *mabinogion*, así como la constante repetición de la conjunción *ac / ar* (*y*), que se ha procurado mantener siempre que ha resultado posible.

En lo que respecta a la transcripción de los nombres propios hemos seguido las normas establecidas por J. Loth, quien, según sus propias palabras, *asumió un compromiso entre la ortografía de los Mabinogi y la moderna*. Así la aspirante dental sonora (aproximadamente la *th* inglesa) se expresa en los *Mabinogi* por una *d* que Loth sustituye por una *dd* moderna para no confundirla con la *d*. Asimismo adoptó comúnmente la *v* para la *f = v* que aparecen al final de las palabras en los *Mabinogi*. Los demás signos ortográficos pertenecen al galés moderno<sup>[59]</sup>. Por lo general, Loth no ha traducido en el texto aquellos nombres que poseen significado, dando a lo sumo una idea aproximativa de su sentido en las

notas. Por el contrario, los Jones han traducido los nombres galeses con significado en el texto. Por nuestra parte, hemos preferido mantener el nombre en galés añadiendo entre paréntesis las traducciones a los nombres que ofrecen los Jones.

Los once relatos han sido divididos en tres partes distintas. En una primera parte hemos incluido las cuatro ramas de los Mabinogi; en una segunda parte, los cuatro relatos de tradición galesa, para diferenciarlos en una tercera parte de los otros tres relatos de posible tradición francesa. Los once relatos siguen en esta traducción el orden que suelen seguir en otras traducciones, como la de J. Loth o los Jones, pero debe advertirse que en los manuscritos aparecen según otra ordenación. Por ejemplo, en el Libro rojo de Hergest, «Kulhwch y Olwen» aparece después que el «Gereint».

Las notas a pie de página poseen tres funciones principales: justificar algunas traducciones, ofrecer la mayor información posible acerca de los distintos personajes que aparecen en los cuentos y situar los lugares geográficos ofreciendo, cuando es posible, su nombre actual. Las Tríadas ofrecen un material inapreciable para reconocer a los personajes y siguiendo la afirmación de J. Loth, según la cual éstas constituyen el comentario natural de los Mabinogi, nos hemos permitido utilizarlas como la fuente primordial para el reconocimiento de los personajes, así como para desvelar el sentido de algunos sucesos<sup>[60]</sup>.



# BIBLIOGRAFÍA

## CIVILIZACIÓN CELTA

- BROMWICH, R.: Celtic Dynastic Themes and the Breton Lays, «Et. Celt.», ix, 1961, pp. 439-474; The Celtic Inheritance of Medieval Literature, «MLQ», xxvi, 1965.
- CHADWICK, N. K.: *Celtic Britain*, London, Thames and Hudson, 1963.
- DILLON, M.; CHADWICK, N.: *The Celtic Realms*, London, Weidenfeld and Nicolson, 1967.
- DOTTEIN, G.: *La langue gauloise*, Paris, 1920.
- EVANS, D. S.: *A Dictionary of the Welsh Language*, Carmarthen, 1888-1906.
- JACKSON, K.: *The International Popular Tale and Early Welsh Tradition*, Cardiff, Univ. Wales Press, 1961; Some popular motifs in Early Welsh Tradition, «Et. Celt.», xi, 1964-65, pp. 83-99; *The oldest irish tradition: A window on the Iron Age*, Cambridge Univ. Press, 1964.
- HUBERT, H.: *Los celtas y la expansión céltica*, tomos xxiii y xxiv, México, Uteha, 1957.
- LE ROUX, F.; GUYONVARC'H, C.: *Les Druides*, Paris, Puf, 1961.
- LOOMIS, R. S.: *Arthurian Tradition and Chrétien de Troyes*, New York, Columbia Univ., 1952 (1.<sup>a</sup> ed. 1949);

*Wales and the Arthurian Legend*, Cardiff, Univ. of Wales Press, 1956; Objections to the Celtic origin of the Matière de Bretagne, «Rom.», LXXIX, 1958, pp. 47-77; *Arthurian Literature in the middle ages*, Oxford, Clarendon Press, 1959. *The Grail: From Celtic Myth to Christian Symbol*, Cardiff, Univ. of Wales Press; New York, Columbia Univ. Press, 1963.

- LOYER, O.: *Les chrétientés celtiques* (Col. «Mythes et religions»), Paris, Puf, 1965.
- MAC CANA, P.: *Celtic Mythology*, London, Hamlyn, 1970; Aspects of the theme of king and goddess in Irish literature, «Et. Celt.», vol. VIII, fasc. I, pp. 59-65.
- MARKALE, J.: *Les celtes et la civilisation celtique, mythe et histoire*, Paris, Payot, 1969; *L'épopée celtique d'Irlande*, Paris, Payot (Col. «Petit bibl.»), Payot, 1971.
- MARX, J.: *Les littératures celtiques*, Paris, Puf (Col. «Que sais-je»), 1967.
- MORRIS-JONES, J.: *A welsh Grammar Historical and Comparative*, Oxford, 1913.
- NITZE, W.: Arthurian Problems, «BBIAS», 1953, numéro 5, pp. 69-84.
- NUTT, A.: *Celtic and Medieval Romance*, London, 1904.
- O'RAHILLY, T. F.: *Early Irish History and Mythology*, Dublin Institute of Advanced Studies, 1946.
- PIGOTT, S.: *The Druids*, London, Thames and Hudson, 1968.
- POKORNY, J.: Zur keltischen Namenkunde und Etymologie, «Voxe Romanica», 10, 1948-49, pp. 220-267.
- POWELL, T. G. E.: *The Celts*, New York, F. A. Praeger, 1958.
- VENDRYES, J.: Les éléments celtiques de la légende du Graal, «Et. Celt.», 1949, pp. 1-50.
- VRIES, J. de: *La religion des celtes*, Paris, Payot, 1963.

- WILLIAMS, J. E. C.: Early Welsh literature, in *Wales through the Ages*, ed. A. J. Roderick, Llandybie, 1959, pp. 42-49.

## ESTUDIOS SOBRE LOS «MABINOGI»

- BOLLARD, J. R.: The structure of the Four Branches of the Mabinogi, «THSC», 1974-75, pp. 250-276.
- BOLLARD, J. K.: *A literary assessment of the Four Branches of the Mabinogion*, Univ. of Wales, 1970.
- CHARLES-EDWARDS, T. H.: The Date of the Four Branches of the Mabinogi, «THSC», 1970, pp. 263-98.
- GANTZ, J.: Thematic structure in the Four Branches of the Mabinogi, en «Medium Aevum», XLVII, 1978, pp. 247-254.
- GOETINCK, G. W.: La légende d'Ami et Amile et le Mabinogi de Pwyll, «Rom.», LXXXVI, 1965, pp. 404-408; *Peredur: a study of Welsh tradition in the Grail Legends*, Cardiff, Univ. of Wales Press, 1975; Chrétien Welsh inheritance, «Gallica», 1969, páginas 13-29; Peredur a Perceval, «LL. C.», VIII, 1964, páginas 58-64; Historia Peredur, «LL. C.», VI, 1964, pp. 138-153; Gwalchmai, Gawvain, a Gawain, «LL. C.», VIII, 1965, pp. 234-35; Sofraniaeth yn y Tair Rhamant (Soberanía en los tres romans), «LL. C.», VIII, 1965, pp. 168-82; The Female Characters in Peredur, «THSC», 1966, pp. 378-86.
- GRUFFYD, W. J.: *Rhiannon, An Inquiry into the Origins of the First and Third Branches of the Mabinogi*, Cardiff

Wales, Univ. of Wales Press, 1953; *Folklore and Myth in the Mabinogion*, Cardiff, 1958.

- HAMP, E. P.: Mabinogi, «THSC», 1975, pp. 243-249.
- JARMAN, .A. O. H.: Mabinogi Branwen: Crynodeb o Ddadansoddiad W. J. Gruffydd (Sumario de los análisis, de Gruffydd acerca del mabinogi de Branwen), «LL. C.», iv, 1958, pp. 129-134.
- JONES, B. L.: *Arthur y Cymry* (El Arturo galés), Cardiff, Univ. of Wales Press, 1975.
- JONES, G. E.: *Astudiaeth ar rai ágwedddau at Mabinogi Branwen* (Un estudio sobre ciertos aspectos del Mabinogi de Branwen), Univ. of Wales, 1970.
- JONES, T.: The Mabinogion and the Four Branches of the Mabinogi, «CASJ», v, 1963, pp. 3=14.
- LEWIS, S.: Pwyll Pen Annwfn, «LL. C.», ix, 1967, pp. 230-33.
- Loomis, R. S.: A common source for «Erec» and «Gereint», «Medium Aevum», xxvii, 1958, pp. 175-178.
- MAC CANA, P.: *Branwen, Daughter of Llyr: a study of the Irish affinities and of the composition of the Second Branch of the Mabinogi*, Cardiff, Welsh Univ. Press, 1958; On «Branwen», «BBCS», xviii, 1959, pp. 180-182.
- MARX, J.: Observations sur la structure du roman gallois de Peredur, «Et. Celt.», x, fasc. I, 1962, pp. 88-108.
- MARKALE, J.: *L'épopée celtique en Bretagne*, Paris, Payot (Col. «Petit bibl.»), Payot, 1971.
- NITZE, W.: Le Bruiden celtique et le château du Graal, «Rom.», lxxv, 1954, pp. 231—...
- OTHMER, K.: *Das Verhältnis von Christian's von Troyes «Erec et Enide» zu dem Mabinogion des roten Buches von Hergest «Gereint ab Erbin»*, Bonn, 1889.
- RHYS, J.: *Studies in the Arthurian Legend*, New York, Russel & Russell, 1966, 1.<sup>a</sup> ed. 1966, 1.<sup>a</sup> ed. 1891.
- WATKIN, M.: *La civilisation française dans les Mabinogion*, Paris, 1962.

## EDICIONES Y TRADUCCIONES

- EVANS, J. G. (ed.). *The White Book Mabinogion*, Pwllhelli, 1907.
- FORD, P. K. (tr.): *The Mabinogi and Other Medieval Welsh Tales*, Berkeley and London, Univ. of California Press, 1977.
- GUEST, Ch. (tr.): *The Mabinogion from the Lyfr Coch o Hergest and other Welsh Manuscripts with an English translation and notes*, 3 vols., London, 1849.
- JONES, G. y T. (tr.): *The Mabinogion*, London Dent (New York, Dutton), 1968 (1.<sup>a</sup> ed. 1949, 3.<sup>a</sup> ed. 1975).
- LOTH, J. (tr.): *Les Mabinogion*, tomos I y II, París, Ernest Thorin, 1889.
- NUTH, A. (tr.): *The Mabinogion*, London, 1902.
- RHYS, J. G.; EVANS (ed.): *The text of the Mabinogion and other Welsh Tales from the Red Book of Hergest*, Oxford, 1887.
- SCHULTZ, A. (SAN MARTE) (tr.): *Die Arthur-Sage und die Märchen des Rothen Buch von Hergest*, Quedlinburg und Leipzig, 1842.
- THOMSON, D. S. (ed.): *Branwen Uerch Lyr*, Dublin Institute for Advanced Studies, 1968.
- THOMSON, R. L. (ed.): *Owein or Chwedyl Iarllles y Ffynnawn*, Dublin Institute for Advanced Studies, 1968; *Pwyll Penduic Dyuet*, Dublin Institute for Advanced Studies, 1957.
- WILLIAMS, I. (ed.): *Pedeir Keinc y Mabinogi* (Las cuatro ramas de los Mabinogi), Cardiff, 1930.

## **ABREVIATURAS**

BBCS: Bulletin of the Board of Celtic Studies.

BBIAS: Bibliographical Bulletin of the International Arthurian Society.

CASJ: Chester Archaeological Society's Journal.

Et. Celt.: Etudes Célitiques.

Ll. C.: Llen Cymru.

MLQ: Modera Language Quaterly.

RM: Red Book of Hergest (edición Rhys y Evans).

Rom.: Romania.

THSC: Transactions of the Honourable Society of Cymmrodorion.

WM: White Book of Rhydderch (edición de Evans).



# **PARTE PRIMERA**



## Pwyll, Principe De Dyvet

Pwyll<sup>[61]</sup>, príncipe de Dyvet<sup>[62]</sup> era señor de los siete cantrefs<sup>[63]</sup> de Dyvet. Un día se encontraba en Arberth<sup>[64]</sup>, su corte principal, sintió deseos de ir de caza y fue Glynn Cuch<sup>[65]</sup> el dominio que eligió para cazar. Aquella misma noche partió de Arberth y llegó a Llwyn Diarwya<sup>[66]</sup>, donde pasó la noche. Al día siguiente se levantó en la juventud del día<sup>[67]</sup> y llegó a Glynn Cuch para soltar a sus perros en el bosque. Tocó el cuerno, empezó la caza con gran tumulto, se lanzó tras los perros y muy pronto perdió a sus compañeros. Prestando oídos a los ladridos de sus perros, oyó los de otra jauría; pero sus ladridos no eran los mismos y aquella jauría avanzaba al encuentro de la suya. Y pudo ver un claro en el bosque, y cuando su jauría apareció por el lindero del claro, vio un ciervo que huía perseguido por la otra jauría. Llegó al centro del claro cuando la jauría que lo perseguía, lo alcanzó y derribó. Pwyll contemplaba el color de aquellos perros sin acordarse más del ciervo, y de todos los perros que había visto en el mundo, jamás había visto perros de aquel color. Eran de color blanco reluciente y lustroso, y sus orejas eran rojas; y como resplandecía la extraordinaria blancura de los perros, así también resplandecía el extraordinario rojo de sus orejas. Pwyll avanzó hacia los perros, ahuyentó a la jauría que había matado al ciervo y azuzó a sus perros a la encarna. En aquel momento vio venir detrás de la jauría a un caballero montado en un gran caballo gris acero que llevaba una vestimenta de caza de lana gris y un cuerno de caza en torno al cuello.



El caballero se adelantó hacia él y le habló así:

—Príncipe, sé quién eres y no te saludaré.

—Posiblemente posees un rango que te dispensa hacerlo  
—respondió Pwyll.

—Con toda seguridad no es la eminencia de mi rango lo  
que me lo impide.

—Entonces, ¿qué es, señor?

—Por Dios y por mí, tu ignorancia y carencia de cortesía<sup>[68]</sup>

—¿Qué descortesía has notado en mí, señor?

—Jamás había visto a nadie cometer una mayor, cual es la de ahuyentar a una jauría que ha matado un ciervo y azuzar a la suya para la encarna. Eso es descortesía y, a pesar de todo, no me tomaré venganza; por mí y por Dios, te causaré deshonor por el valor de más de cien ciervos.

—Si te he perjudicado, me ganaré tu amistad.

—¿De qué modo?

—Según tu rango, pero no sé quién eres.

—Yo he sido coronado rey en mi país de origen.

—¡Señor, seas bienvenido! ¿Y de qué país eres?

—De Annwvyn<sup>[69]</sup>; soy Arawn<sup>[70]</sup>, rey de Annwvyn.

—¿De qué modo, señor, conquistaría tu amistad?

—De éste: Hafgan, rey de Annwvyn, cuyos dominios se encuentran frente a los míos, me ha declarado guerra continua<sup>[71]</sup>. Si me libras de esa calamidad, y tú podrás hacerlo fácilmente, conquistarás sin esfuerzo mi amistad.

—Lo haré con mucho gusto. Indícame cómo podré hacerlo.

—Lo haré. Estableceremos un estrecho lazo de amistad<sup>[72]</sup>; te pondré en mi lugar en Annwvyn, y para dormir, te daré la mujer más bella que nunca hayas visto. Tendrás mi figura y mi aspecto<sup>[73]</sup>, de tal modo que no habrá criado de cámara, ni oficial, ni nadie de entre los que han estado conmigo que dude de que tú no seas yo mismo; así será desde mañana hasta el final de este año. Entonces nos volveremos a encontrar en este mismo lugar.

—Bien —respondió Pwyll—, pero después de haber pasado un año allí, ¿cómo deberé buscar y podré encontrar al hombre que tú dices?

—El encuentro entre él y yo está fijado esta misma noche dentro de un año en el vado. Y tú estarás allí con mi apariencia; y le darás un solo golpe y no sobrevivirá, y te pedirá un segundo golpe, pero no se lo des por mucho que te suplique. Yo, en, cambio, por más que le he golpeado, no conseguí nada, porque al día siguiente combatía conmigo mejor que la vez anterior.

—Bien —dijo Pwyll—, pero ¿qué haré con mis tierras?

—Ya me ocuparé —respondió Arawn— de que en tus tierras no haya hombre o mujer que pueda sospechar que soy yo quien ha tomado tus rasgos, ocuparé tu lugar.

—Conmucho gusto, ahora me marchó —dijo Pwyll.

—No habrá obstáculos en tu camino y nada te impedirá Regar a mis tierras: yo seré tu guía.

Acompañó a Pwyll hasta la corte y las casas.

—Pongo en tus manos mi corte y mis dominios —dijo—. Entra, no habrá nadie que vacile en reconocerte y a medida que veas el servicio de allí dentro, aprenderás las maneras de la corte.

Pwyll entró en la corte. Vio allí dormitorios y salas y habitaciones con las decoraciones más bellas que se hubieran podido ver en una casa. Y entró en la sala para quitarse las botas<sup>[74]</sup>. En seguida acudieron escuderos y criados de cámara a quitárselas y todos cuantos llegaban le saludaban. Dos caballeros le libraron del traje de caza y le ataviaron con ropas de brocado<sup>[75]</sup> de oro y dispusieron la sala. Vio entrar allí a la familia, al séquito y a la tropa más hermosa y mejor equipada que jamás se hubiera podido ver y, con ellos, a la reina, la mujer más bella del mundo, vestida con un traje de resplandeciente brocado de oro; en seguida fueron a lavarse, se

acercaron a las mesas y se sentaron del siguiente modo: la reina a un lado de Pwyll, y el conde, según creía él, al otro lado. Comenzó a conversar con la reina y por su conversación estimó que era la mujer más prudente, con un carácter y forma de hablar más nobles que jamás hubiera visto. Y el tiempo transcurrió entre manjares, bebida, música y jolgorio. Realmente, de todas las cortes que había visto en la tierra, aquélla era la mejor provista de alimentos, bebidas, vajilla de oro y joyas reales.

Llegó el momento de dormir y la reina y él se fueron a acostar. Cuando estuvieron en la cama, le dio la espalda y permaneció con el rostro fijo en el borde de la cama, sin decirle ni palabra hasta la mañana. Al día siguiente mantuvieron una amable y afectuosa conversación. Pero fuese cual fuese su afecto durante e día, ni una sola noche hasta al cabo del año se comportó de modo distinto a la primera. Pasó el año en cacerías, cantos, festines, relaciones cordiales y conversaciones con sus compañeros, hasta la noche fijada para el encuentro. No hubo ni un solo hombre, incluso en los parajes más alejados del reino, que no recordara aquel encuentro. Y se dirigió hacia allí con los nobles de sus tierras.

Cuando llegó al vado, un caballero se levantó y habló así:

—Nobles, escuchadme bien, este duelo es sólo entre dos reyes y entre sus dos cuerpos solamente. Ambos se reclaman tierra y dominios. Vosotros podéis permanecer aquí tranquilamente, si permitís que ellos dos libren la batalla.

En seguida, los dos reyes se acercan hasta el centro del vado. En el primer ataque, el hombre que ocupaba el lugar de Arawn, alcanza a Hafgan en medio del brocal<sup>[76]</sup> del escudo de tal forma que lo partió en dos, y rompió todas las armas<sup>[77]</sup> y Hafgan cayó al suelo, cuan largo era su brazo y su lanza, por encima de las grupas del caballo, mortalmente herido.

—Ay, señor —exclamó Hafgan—, ¿qué derecho tienes para matarme? Nada te reclamaba; que yo sepa, no hay motivo

para darme muerte. En nombre de Dios, ya que has comenzado mi muerte, llévala a cabo.

—Señor —respondió él—, podría arrepentirme de lo que te hiciera; busca a quien te mate por mí, yo no lo pienso hacer.

—Mis nobles fieles —dijo Hafgan—, sacadme de aquí. Mi muerte ha sido consumada. No estoy en situación de asegurar por más tiempo vuestra suerte.

—Mis nobles —dijo el hombre que estaba en lugar de Arawn—, quiero que os informéis y enteréis de quiénes deben ser mis vasallos.

—Señor —respondieron los nobles—, todos los que están aquí deben serlo; en Annwvyn ya no hay más rey que tú.

—Bien, justo es acoger a aquellos que vengan sumisos; a los que no acudan humildemente que se les obligue a fuerza de espadas.

Y en seguida recibió homenaje de los vasallos y empezó a tomar posesión del país, y al día siguiente, hacia mediodía, los dos reinos estaban en su poder y en seguida partió hacia el lugar de la cita y llegó a Glynn Cuch.

Y cuando llegó, encontró a Arawn que le estaba esperando; ambos se recibieron con alegría.

—Dios te recompense —dijo Arawn—, sé que te has comportado como compañero. Cuando estés de vuelta en tu país, verás lo que he hecho por ti.

—Dios te recompense lo que hayas hecho por mí —respondió Pwyll.

Entonces Arawn devolvió su propia forma y semblanza a Pwyll, príncipe de Dyvet, y él recobró su propia forma y semblanza; luego regresó a su corte en Annwvyn y mucho se alegró al volver a ver a sus gentes y a sus parientes, a los que no había visto desde hacía mucho tiempo. En cambio ellos no habían notado su ausencia y su llegada no pareció esta vez más extraordinaria que de costumbre. Dedicó el día a la distracción



y al reposo, conversando con su mujer y sus nobles. Cuando le pareció que había llegado el momento de dormir más que de beber, se fueron a acostar.

El rey se metió en la cama y su mujer fue a reunirse con él. Lo primero que hizo fue hablar con su mujer y abandonarse con ella a los placeres del amor y la ternura. Ella no estaba habituada desde hacía un año y en eso fue en lo que pensó.

—Dios —dijo ella—, ¿qué le habrá ocurrido para que esta noche tenga sentimientos tan distintos a todas las otras noches desde hace un año?

Permaneció largo rato pensativa y después de aquella meditación él se despertó y le dirigió la palabra una primera vez, luego una segunda, después una tercera, pero no obtuvo respuesta alguna.

—¿Por qué no me respondes? —le preguntó.

—Te diré más de lo que te he dicho en este lugar desde hace un año —respondió ella.

—¿Cómo? —dijo él—. Hemos estado hablando de muchas cosas.

—Que caiga sobre mí la vergüenza, si hemos tenido deleite y conversación hasta el momento en que nos hemos encontrado entre los pliegues de estas sábanas, pues ni siquiera me has dirigido la mirada ni la palabra desde hizo un año ayer tarde, sin duda, debido a asuntos más importantes.

Entonces él también se puso pensativo.

—En verdad, Señor Dios —exclamó—, no hay amistad más sólida y más segura que la del compañero con el que me he encontrado.

Luego dijo a su mujer:

—Señora, no me vituperes. Por mí y por Dios, no he dormido contigo, ni he yacido junto a ti desde hizo un año ayer tarde.

Y le contó su aventura.

—Pongo a Dios por testigo —dijo ella—, debes haber encontrado a un auténtico amigo, para que se haya guardado de la tentación de la carne y te haya mantenido fidelidad.

—Señora, en eso pensaba justamente cuando me he quedado silencioso.

—Nada me sorprende —respondió ella.

Pwyll, príncipe de Dyvet, había llegado también a sus tierras y a su país y comenzó por preguntar a los nobles del país lo que opinaban de su gobierno durante aquel año, en comparación con otros años.

—Señor —respondieron—, jamás habías mostrado tan buen sentido, jamás habías sido tan cortés, jamás habías dispendiado con tanta generosidad tus bienes, ni jamás habías ejercido tu poder y justicia mejor que este año.

—Por mí y por Dios —exclamó—, es realmente justo que testimoniéis vuestro reconocimiento al hombre que habéis tenido a vuestro lado. Ésta es la aventura que ha ocurrido.

Y Pwyll les contó la aventura desde el principio hasta el final.

—En verdad, señor —dijeron ellos—, debes dar gracias a Dios, por haberte procurado semejante amistad. Esperamos que no quieras derogar el gobierno que hemos tenido durante este año.

—No, por Dios y por mí, en tanto esté en mi poder —respondió Pwyll—, y a partir de aquel momento se aplicaron en consolidar su amistad y se enviaron caballos, perros de caza, halcones y todos los objetos preciosos que cada uno de ellos creía adecuado para agradar al otro, y debido a su estancia en Annwvyn durante aquel año y a que había gobernado tan prósperamente y reunido en uno solo los dos reinos por su valor y proeza, el nombre de Dyvet cayó en desuso y en lo sucesivo se le llamó Pwyll, señor de Annwvyn.



Un día se encontraba en Arberth, su corte principal, en un festín preparado para él, y allí se encontraba una gran hueste de vasallos. Después de la primera comida, Pwyll se levantó, fue a pasear y se dirigió a la cima de una colina en un lugar más elevado que la corte y que era llamada Gorsedd Arberth.

—Señor —dijo alguien de la corte—, el privilegio de esta colina consiste en que todo noble que se sienta en ella no se va sin haber recibido golpes y heridas o haber visto un prodigio.

—No temo los golpes ni las heridas en medio de semejante hueste —respondió—. En cuanto al prodigio, no me disgustará verlo. Me voy a sentar en la colina.

Se sentó en la colina y cuando estaban sentados vieron venir por el camino principal que partía de la colina a una mujer montada en un caballo blanco, grueso y grande; llevaba una vestimenta de resplandeciente brocado de oro. El caballo avanzaba a paso lento y acompasado, según creían los que lo estaban viendo, y llegó a la altura de la colina.



—Hombres —dijo Pwyll—, ¿hay alguien de entre vosotros que conozca a esta mujer a caballo?

—Nadie, señor —respondieron ellos.

—Que alguien vaya a su encuentro, para saber quién es.

Uno de ellos se levantó apresuradamente y fue a su encuentro; pero cuando llegó delante de ella en el camino, ya había pasado de largo. La persiguió con la mayor rapidez posible, pero cuanta más prisa se daba, más se alejaba ella de él.

Al ver que de nada le servía perseguirla, retornó junto a Pwyll y le dijo:

—Señor, a cualquier hombre del mundo le resultaría vano seguirla a pie.

—Pues bien —respondió Pwyll— ve a la corte, coge el caballo más veloz que encuentres y parte en su persecución.

El criado fue a buscar el caballo y partió. Cuando llegó a una llanura hizo sentir las espuelas a su caballo; pero cuanto más le espoleaba, más lejos se encontraba ella de él y, no obstante, ella parecía mantener el mismo paso que al principio. En cambio, su caballo se debilitaba y cuando vio que disminuía velocidad, regresó junto a Pwyll.

—Señor —dijo—, a cualquiera le resultaría vano perseguir a esta dama. No conozco caballo más veloz que éste en todo el reino, y, sin embargo, no he podido seguirla.

—Con toda seguridad —respondió Pwyll— debe haber aquí algo de magia. Regresemos a la corte.

Llegaron a la corte y allí pasaron toda la jornada. Al día siguiente se levantaron y permanecieron allí hasta el momento de comer. Después de terminar la primera comida, Pwyll dijo:

—Vamos a ir a lo alto de la colina, todos los que estuvimos allí ayer. Y tú —dijo a un criado— trae el caballo más veloz que conozcas en el campo.

El criado obedeció y se dirigieron a la colina con el caballo. Cuando estaban sentados, vieron a la mujer sobre el mismo caballo y con la misma vestimenta, que seguía el mismo camino.

—Ahí está la amazona de ayer —dijo Pwyll— Prepárate, criado, para saber quién es.

—Lo haré con mucho gusto, señor —respondió.

El joven montó a caballo, pero antes de que estuviera bien sentado en la silla ella ya había pasado de largo, dejando entre ellos una cierta distancia. No parecía apresurarse más que el día anterior. Entonces el joven hizo trotar a su caballo y pensó que a pesar del holgado paso de su caballo, la alcanzaría. Pero

no lo logró y lanzó su caballo a todo galope. Sin embargo, no por esto se acercó más a ella y cuanto más espoleaba su caballo más lejos se encontraba ella de él. No obstante, ella no parecía ir a un paso más rápido. Viendo que era vano perseguirla, regresó y volvió al lugar donde se encontraba Pwyll.

—Señor, el caballo no puede hacer más de lo que le has visto hacer —le dijo.

—Ya veo que nadie puede perseguirla —respondió Pwyll—. Por mí y por Dios, ella debe cumplir una misión para alguien en esta llanura, pero no se toma tiempo en exponerla. Regresemos ahora a la corte.

Llegaron a la corte y pasaron la noche, disfrutando a sus anchas de músicas y bebidas, de modo que todos estuvieron contentos.

Al día siguiente ocuparon su tiempo en distracciones hasta el momento de la comida. Al terminar la comida, Pwyll dijo:

—¿Dónde está la tropa con la que estuve ayer y antes de ayer en lo alto de la colina?

—Aquí estamos, señor —respondieron.

—Vamos a sentarnos allí. Y tú —dijo a su sirviente— ensilla bien mi caballo, condúcelo por el camino y lleva mis espuelas.

Así lo hizo el sirviente. Llegaron a la colina y se sentaron. Apenas hacía un momento que estaban allí cuando vieron venir a la amazona por el mismo camino con la misma vestimenta, y avanzando al mismo paso.

—Criado —dijo Pwyll— ya veo venir a la amazona; dame el caballo.

Pwyll montó, y tan pronto lo hubo montado, ella había pasado de largo. Volvió grupas y dejó que su caballo, brincando y caracoleando, fuera a su propia marcha. Y pensó que la alcanzaría en la segunda o tercera cabalgada. Pero no se

encontró más cerca de ella antes. Lanzó el caballo al paso más veloz que pudo. Pero vio que era vano perseguirla. Entonces Pwyll exclamó:

—Doncella, por el amor del hombre a quien más ames, espérame.

—Con mucho gusto —dijo ella— y más le habría valido al caballo, que eso me lo hubieras pedido hace ya tiempo.

La joven se detuvo, esperó y echó para atrás el velo que le cubría el rostro, fijó sus ojos en él y empezó a conversar.

—Princesa —dijo Pwyll—, ¿de dónde vienes y por qué viajas?

—Por mis propios asuntos —respondió—, y me alegra verte.

—Seas bienvenida.

Y Pwyll pensó que el rostro de todas las doncellas o damas que había visto carecía de todo encanto comparado con su rostro.

—Princesa —añadió—, ¿querrás decirme algo acerca de tus asuntos?

—Sí, por mí y por Dios —respondió ella—, el asunto más importante era venir a verte.

—Ése es para mí el asunto más complaciente por el cual pudieras venir. ¿Me dirás quién eres?

—Te lo diré, señor —respondió—, soy Rhiannon<sup>[78]</sup>, hija de Eveidd Hen, y a pesar mío me quieren entregar a un hombre. No he querido nunca a nadie, y ello por amor a ti, y jamás querré a nadie a menos que tú me rechaces. He venido para oír tu respuesta a este respecto.

—Por mí y por Dios, ésta es: si me dieran a escoger entre todas las damas y las doncellas del mundo, te escogería a ti —dijo Pwyll.

—Si ésa es tu voluntad, fija una cita conmigo antes de que me entreguen a otro hombre —dijo Rhiannon.

—Lo más pronto posible —respondió Pwyll—, decide el lugar que tú quieras.

—Así sea, señor —dijo ella—; esta noche dentro de un año en la corte de Eveidd será preparado un festín a mi cuidado para esperar tu llegada.

—Con mucho gusto estaré allí ese día —contestó Pwyll.

—Permanece en buena salud, señor, y recuerda tu promesa. Ahora me voy —respondió Rhiannon.

Se separaron y Pwyll regresó junto a su gente y su séquito. Después de algunas preguntas que le hicieron referentes a la joven, pasó a otros temas.

Permanecieron el año en Arberth hasta el momento fijado y se equipó, así como otros noventa y nueve caballeros, y fue a la corte de Eveidd Hen. Allí fue bien acogido. Había muchas gentes y alegría y grandes preparativos para su llegada y todo lo que había en la corte estaba a su disposición. Se preparó la sala y se sentaron a las mesas: Eveidd Hen se sentó a un lado de Pwyll y Rhiannon al otro; y después de ellos, cada uno según su rango.

Empezaron a comer, beber y conversar. Y después de comer, cuando empezaban a beber, vieron entrar a un joven alto de cabellos castaño-rojizos, aspecto regio, vestido con brocado de oro. Desde la entrada de la sala, dirigió su saludo a Pwyll y a sus compañeros.

—Dios te bendiga, amigo —dijo Pwyll—, ven a sentarte.

—No —respondió él—, soy un solicitante y vengo a exponer mi solicitud.

—Con mucho gusto.

—Señor, mi solicitud tiene que ver contigo y he venido a hacerte una petición.

—Sea cual sea tu petición, si puedo te la concederé<sup>[79]</sup>.

—¿Por qué das semejante respuesta? —dijo Rhiannon.

—Lo ha concedido, señora, en presencia de nobles —dijo el extranjero.

—¿Cuál es tu petición, amigo? —dijo Pwyll.

—Acostarme esta noche con la mujer que más amo y he venido para reclamártela, así como los regalos y los preparativos que hay aquí.

Pwyll permaneció silencioso, sin saber qué responder.

—Cállate tanto como quieras —exclamó Rhiannon—, jamás he visto a hombre hacer menos uso de su sentido que el que tú has hecho.

—Princesa —respondió—, no sabía quién era.

—Es el hombre al que me querían entregar contra mis deseos, Gwawl, hijo de Clut, hombre rico en huestes y dominios. Pero puesto que has hablado así, entrégame a él para evitarte el deshonor —dijo Rhiannon.

—Princesa, no sé qué tipo de respuesta es ésta; jamás podré hacer lo que dices —contestó Pwyll.

—Entrégame a él y haré que jamás me posea —le dijo ella.

—¿Y cómo podrás hacerlo? —preguntó Pwyll.

—Te daré un pequeño saco, guárdalo bien. Te reclamará el banquete, los regalos y todos los preparativos, pero nada de eso te concierne; yo misma lo distribuiré entre las tropas y mis parientes, y ésa será tu respuesta. En lo que a mí respecta, fijaré un plazo de un año a partir de esta noche para acostarme con él. Al cabo de un año, tú estarás con tu saco y tus noventa y nueve caballeros en el vergel de allá arriba. Cuando él esté en plena diversión y con la bebida, entrarás con ropas raídas y con el saco en la mano, y pedirás solamente que llene tu saco de alimentos. Aunque metiera todos los alimentos y bebidas que hay en los siete cantrefs, no dejaré que tu saco se llene.

Cuando haya metido grandes cantidades, él te preguntará por qué tu saco no se llena jamás. Tú le responderás que no lo estará mientras un verdadero propietario de un gran dominio no se levante y pise la comida del saco con sus dos pies y diga: «Ya he metido suficiente». Haré que vaya él y pise la comida del saco; una vez lo haya hecho, desenrollarás el saco hasta que lo tenga por encima de la cabeza y harás un nudo con las correas del saco. Lleva contigo un buen cuerno de caza alrededor del cuello y en cuanto él esté en el saco, tócalo y ésa será la señal convenida entre tú y tus caballeros. Cuando oigan el sonido de tu cuerno, deberán caer sobre la corte.

Gwawl dijo a Pwyll:

—Ya es tiempo para que se me conceda una respuesta con respecto a mi petición.

—De todo lo que me has pedido tendrás cuanto está en mi posesión —respondió.

—Amigo —añadió Rhiannon—, el festín y todos los aprovisionamientos los dispuse para los hombres de Dyvet, mis parientes y las tropas que están aquí. No permitiré que todo esto se dé a nadie. Esta noche dentro de un año, se encontrará preparado un festín para ti en esta sala, amigo mío, y será la noche en que te acostarás conmigo.

Gwawl regresó a sus tierras, Pwyll a Dyvet y allí pasaron el año hasta el momento fijado para el festín en la corte de Eveidd Hen.

Gwawl, hijo de Clut, acudió al festín preparado en su honor; llegó a la corte y allí fue bien recibido. Pwyll, jefe de Annwvyn, se dirigió al vergel con sus noventa y nueve caballeros, provisto de su saco tal y como Rhiannon le había pedido. En cuanto supo que habían acabado de comer y que empezaban a beber, se fue a la sala, y antes de haber traspasado la entrada, saludó a Gwawl y a sus compañeros, hombres y mujeres.



—Dios te bendiga —dijo Gwawl—, seas bienvenido en su nombre.

—Señor —dijo él—, quiero hacerte una petición.

—Sea bienvenida. Si me haces una petición razonable, te la concederé.

—Es razonable, señor —respondió—, sólo pido por necesidad. Sólo quiero que llenes el pequeño saco de comida que ves aquí.

—Es ésta una petición bien modesta; te la concedo con gusto: traedle la comida —dijo.

Un gran número de sirvientes se levantaron y comenzaron a llenar el saco, pero a pesar de todo lo que metían, el saco no estaba más lleno que al principio.

—Amigo —dijo Gwawl—, ¿jamás se llenará tu saco?

—Por mí y por Dios, no lo estará jamás, a menos que un verdadero propietario de tierras, dominios y vasallos no se levante y pise con sus pies la comida que hay en el saco y diga: «Ya se ha metido suficiente».

—Valeroso señor —dijo Rhiannon a Gwawl, hijo de Clut—, levántate en seguida.

—Lo haré con mucho gusto —respondió.



Se levantó y metió sus pies en el saco. Pwyll desenrolló el saco de modo que cubrió a Gwawl hasta por encima de la cabeza y entonces lo cerró rápidamente, lo anudó con las correas y tocó el cuerno y las gentes de su casa invadieron la corte, apresaron a todos los que habían ido con Gwawl y los metieron en prisión, y Pwyll se quitó los harapos, las gruesas botas y todas aquellas ropas viejas. Y cada vez que entraba

uno de su hueste daba un golpe en el saco y preguntaba: «¿Quién hay aquí dentro?». «Un tejón», respondían los otros. De este modo jugaron: cada uno de ellos daba un golpe en el saco, ya fuera con el pie, ya fuera con el garrote. Cuando entraban, todos preguntaban: «¿A qué estáis jugando?». «Al juego del tejón», respondían. Y así fue como por vez primera se jugó al juego del tejón en el saco.

—Señor —dijo el hombre del saco a Pwyll—, si quisieras escucharme, éste no es tratamiento digno de mí, ser golpeado en un saco.

—Señor —dijo también Eveidd Hen—, dice verdad. No es tratamiento digno de él.

—Bien —respondió Pwyll—, seguiré tu consejo.

—Oye también mi consejo —dijo Rhiannon—. En tu situación, te corresponde satisfacer a los solicitantes y músicos. Deja que lo haga él en tu lugar y toma su palabra de que jamás se vengará, ni reclamará nada con respecto a esto, y eso será suficiente castigo.

—Consiento a ello con gusto —dijo el hombre del saco.

—Aceptaré —dijo Pwyll—, si es el consejo de Eveidd y de Rhiannon.

—Es nuestro consejo —respondieron ellos.

—Acepto, pues.

—Nosotros respondemos por él —dijo Eveidd— hasta que este hombre esté libre para responder por sí mismo.

Le dejaron salir del saco y liberaron a sus nobles.

—Pide ahora los gajes a Gwawl —dijo Eveidd a Pwyll—, conocemos todos los que podemos aceptar de él.

Eveidd enumeró los gajes.

—Ahora —dijo Gwawl a Pwyll—, arregla tú mismo el convenio.

—Me contento con lo que ha propuesto Rhiannon —respondió él.

Aquel convenio fue confirmado por los gajes.

—En verdad, señor, estoy molido y lleno de contusiones —dijo entonces Gwawl—. Necesito un baño. Con tu permiso seguiré mi camino y dejaré a los nobles aquí en mi lugar para responder a todos los que acudan como solicitadores.

—Lo permito con gusto —respondió Pwyll.

Gwawl regresó a sus tierras. Se preparó la sala para Pwyll, su gente y los de la corte. Luego todos se sentaron a la mesa y como se habían sentado la noche del año anterior, así se sentaron aquella noche. Comieron y bebieron, y llegó el momento de dormir, y Pwyll y Rhiannon se dirigieron a su habitación y la noche transcurrió entre placeres y deleites. Al día siguiente, en la juventud del día, Rhiannon dijo:

—Señor, levántate y empieza a satisfacer a los músicos; hoy no rehusés a nada que se te pida.

—Lo haré con gusto —dijo Pwyll—, hoy y los próximos días, mientras dure la fiesta.

Pwyll se levantó e hizo anunciar que invitaba a presentarse a solicitadores y músicos, indicándoles que se les satisfaría a cada uno de ellos según su voluntad Y deseos. Y así se hizo. Continuó la fiesta, y mientras duró, a nadie le fue denegado lo que había pedido. Cuando terminó, Pwyll dijo a Eveidd:

—Señor, con tu permiso, partiré para Dyvet mañana.

—Muy bien —respondió Eveidd—, que Dios allane el camino ante ti. Fija el plazo y el momento en que Rhiannon deba ir a reunirse contigo.

—Por mí y por Dios —respondió—, partiremos juntos de aquí.

—¿Es ése tu deseo, señor? —preguntó Eveidd.

—Sí, por mí y por Dios —contestó Pwyll.

Al día siguiente se pusieron en marcha hacia Dyvet, y llegaron a la corte de Arberth, donde había sido preparado un festín en su honor. Acudieron allí de todos los países y de todas las tierras, los hombres y mujeres más nobles. Rhiannon no dejó de regalar ni a un solo hombre ni a una sola mujer un presente notable, ya fuera un collar, un anillo o piedra preciosa.

Gobernaron el país de modo próspero aquel año y el siguiente. Al tercer año los hombres del país comenzaron a concebir sombríos pensamientos, al ver sin heredero al hombre que amaban como a su señor y hermano de leche<sup>[80]</sup>. Así le rogaron que acudiera junto a ellos, y la reunión tuvo lugar en Presseleu<sup>[81]</sup>, en Dyvet.

—Señor —le dijeron—, no sabemos si vivirás hasta tan viejo como ciertos hombres de este país, y tememos que no tengas heredero de la mujer con la que vives. Toma a otra mujer que te pueda dar un heredero. No vivirás eternamente y, aunque quisieras permanecer así, nosotros no lo permitiríamos.

—Todavía no ha transcurrido demasiado tiempo desde que vivimos juntos —respondió Pwyll— Pueden suceder aún muchas cosas. Aplacemos cualquier resolución hasta que pase un año. Dentro de un año nos volveremos a reunir y seguiré entonces vuestro consejo.

Fijaron el plazo. Antes de que se cumpliera el tiempo, nació un hijo de él, y nació en Arberth. La noche de su nacimiento enviaron mujeres para vigilar a la madre y al niño. Las mujeres se durmieron, al igual que Rhiannon, la madre del niño. Eran seis mujeres las que fueron a la habitación. Vigilaron buena parte de la noche, pero antes de medianoche, se durmieron y no se despertaron hasta el amanecer, y cuando se despertaron, sus miradas se dirigieron hacia el lugar donde habían colocado al niño; pero allí no había rastro de él.

—¡Ay! —exclamó una de ellas—, ¡el niño se ha perdido!

—¡Ay! —dijo otra—, débil venganza será quemarnos o matarnos a causa del niño.

—¿Existe en el mundo un consejo a seguir en esta situación? —exclamó otra.

—Sí —respondió una de ellas—, conozco un buen consejo.

—¿Cuál? —dijeron todas.

—Hay por aquí una perra de caza con sus cachorros. Matemos algunos de los cachorros, untemos con su sangre el rostro y las manos de Rhiannon y echemos los huesos delante de ella. Juraremos que ella misma ha matado a su hijo, y la insistencia de nosotras seis pesará más que la palabra de ella sola.

Todas aceptaron el consejo.

Cuando Rhiannon se despertó, dijo:

—Mujeres, ¿dónde está mi hijo?

—Princesa, no nos preguntes por tu hijo; sólo somos heridas y contusiones después de nuestra lucha contra ti y en verdad que jamás habíamos visto tanta fuerza en una mujer. Nuestra lucha ha sido en vano, tú misma has despedazado a tu hijo. No nos lo reclames ahora.

—Desgraciadas —respondió ella—, por Dios Nuestro Señor que lo ve todo, no hagáis pesar sobre mí una falsa acusación. Dios, que todo lo sabe, sabe que es falso. Si tenéis miedo, pongo a Dios por testigo que os protegeré.

—Con toda seguridad —exclamaron—, por nadie en el mundo nos exponremos a ningún mal.

—Desgraciadas, ningún mal recibiréis por decir la verdad.

A pesar de todas las palabras bellas y tiernas que ella pudo decir, no obtuvo otra respuesta de las mujeres. En esto, Pwyll, jefe de Annwvyn, se levantó, así como toda su tropa y toda su casa. No le pudieron esconder la desgracia. La historia se

expandió por todo el país y todos los nobles se enteraron; se reunieron y enviaron mensajeros a Pwyll para pedirle que se separara de su mujer, después de tan horrible asesinato. Pwyll les respondió de este modo:

—Me pedisteis que me separara de mi mujer por una sola razón y ésta era que no me daba heredero. Me dio heredero y no me separaré de ella. Si ha obrado mal, que haga penitencia.

Rhiannon hizo venir a doctores y sabios, y como le pareció más digno hacer penitencia que entrar en discusión con las mujeres, aceptó su penitencia. Y ésta fue la penitencia impuesta: permanecería durante siete años en la corte de Arberth, cada día se sentaría junto al montador de piedra que estaba a la entrada y contaría la historia al primero que llegara y pareciera ignorar la aventura, y se ofrecería a transportar sobre su espalda hasta la corte a huéspedes y extranjeros que se lo permitieran. Pero raramente sucedió que alguien consintiera en dejarse llevar por ella, y pasó así una parte del año.

En aquel tiempo, Teyrnnon Twryv Vliant<sup>[82]</sup> era señor de Gwent Iscoed<sup>[83]</sup> y era el mejor hombre del mundo.

Tenía en su casa una yegua a la que ningún caballo o yegua de todo el reino superaba en hermosura. Todos los años, en la noche del primero de mayo<sup>[84]</sup>, paría, pero nadie sabía nunca nada del potro. Una noche Teyrnnon dijo a su mujer:

—Mujer, somos muy descuidados: cada año tenemos un potro de nuestra yegua y no conservamos ninguno.

—¿Qué podemos hacer? —respondió ella.

—Esta noche es la de primero de mayo; que la venganza de Dios caiga sobre mí si no logro saber qué destino me quita de este modo mis potros.

Hizo entrar a la yegua en la casa, se puso sus armas y comenzó a montar guardia para la noche.



Al empezar la noche, la yegua parió un potro, grande y hermoso, que se enderezó en seguida sobre sus patas. Teyrnon se levantó y consideró las hermosas proporciones del caballo. Mientras estaba así ocupado, oyó un gran ruido y después del ruido vio a través de la ventana de la casa una gran garra que apresaba al potro por la crin. Teyrnon desenvainó su espada y cortó el brazo hasta el codo, de tal modo que aquella parte y el potro quedaron en el interior. En esto se oyó tumulto y ruido. Abrió la puerta y se lanzó en dirección del ruido. Nada pudo ver del tumulto, pues la noche era muy oscura. Se precipitó hacia allí, empezó una persecución y recordó que había dejado la puerta abierta y regresó, y en la misma puerta encontró a un niño fajado y envuelto en una capa de brocado. Lo levantó y el niño era fuerte para la edad que parecía tener. Cerró la puerta y se dirigió a la habitación donde estaba su mujer.



—Señora, ¿duermes? —dijo.



—No señor, dormía, pero me he despertado cuando has entrado.

—Traigo un hijo para ti —dijo—, si quieres tener uno que no ha estado nunca dentro de ti.

—Señor, ¿cuál es esta aventura?

—Ésta es la historia —y se la contó toda.

—Y bien, señor, ¿qué vestimenta lleva el niño? —dijo ella.

—Una capa de brocado —le respondió.

—Es hijo de gente noble, señor. Encontraremos en él distracción y consuelo. Si es tu deseo, haré que vengan mujeres con las que me pondré de acuerdo y diré que estoy encinta.

—Accedo con mucho gusto —respondió Teyrnon.

Y así obraron. Hicieron bautizar al niño según el bautismo entonces en uso y le dieron el nombre de Gwri Wallt Euryn (Cabellos de Oro), puesto que todos los cabellos de su cabeza eran tan amarillos como el oro.

El niño fue criado en la corte hasta que tuvo un año, y antes de cumplir el año ya andaba con paso firme y estaba más crecido que un niño de tres años, grande y grueso. Al cabo de un segundo año de crianza, era tan grande como un niño de seis años, y antes del final del cuarto año ya intentaba ganarse a los palafreneros para que le dejaran conducir los caballos al abrevadero.

—Señor —dijo entonces la dama a Teyrnon—, ¿dónde está el potro que salvaste la noche en que encontraste al niño?

—Lo confié a los palafreneros —respondió—, y les ordené que lo vigilaran bien.

—¿No harías bien, señor, haciéndolo domar y dándoselo al niño? El potro nació y lo salvaste la misma noche en que lo encontraste.

—No me opondré a ello. Autorizo a que se lo den.

—Dios te lo pague. Se lo daré.

Dieron el caballo al niño y la señora ordenó a los criados de cuadra y a los escuderos que cuidaran al caballo y lo prepararan bien para el momento en que el niño fuera a montarlo.

En medio de estas ocupaciones, oyeron sorprendentes noticias con respecto a Rhiannon y a su penitencia. A causa del hallazgo que había hecho, Teyrnon prestó oídos a las noticias y preguntó sin cesar, hasta que hubo oído muchas veces a las numerosas personas que frecuentaban la corte compadecer a Rhiannon por su triste aventura y penitencia. Teyrnon reflexionó y examinó atentamente al niño. Llegó a la conclusión de que aquel niño se semejaba a Pwyll, señor de Annwvyn, como jamás había visto a hijo parecerse a su padre. El aspecto de Pwyll le era bien conocido, pues antaño había sido vasallo de él. Y con esto, se apoderó de él una gran tristeza al pensar el mal que estaba causando al retener al niño, cuando lo sabía hijo de otro hombre. Y en el primer momento que se encontró a solas con su mujer, le dijo que no hacían bien reteniendo al niño, haciendo pesar tanta pena sobre una dama como Rhiannon y siendo el niño, hijo de Pwyll, señor de Annwvyn. La mujer de Teyrnon accedió a enviar al niño junto a Pwyll.

—Obtendremos de ello tres ventajas —dijo—: primero, agradecimiento y regalos por terminar con la penitencia de Rhiannon; agradecimiento por parte de Pwyll por haber criado al niño y devolvérselo; en tercer lugar, si el niño es de noble naturaleza, será nuestro hijo adoptivo y nos hará el mayor bien que pueda.

Y adoptaron aquella resolución.

Al día siguiente, Teyrnon se equipó con otros dos caballeros y con su hijo, que montó el caballo que le había regalado. Se dirigieron a Arberth y no tardaron mucho en llegar. Vieron a Rhiannon sentada junto al montador de piedra. Cuando estuvieron junto a ella, Rhiannon les dijo:

—Señores, no vayáis más lejos; llevaré a cada uno de vosotros hasta la corte: ésta es mi penitencia por haber matado a mi hijo y por haberlo despedazado.

—Ay, señora —respondió Teyrnnon—, no creo que ni uno solo de los que estamos aquí quiera ir sobre tus espaldas.

—Deja que vaya quien quiera —dijo el niño—, yo no iré.

—Ni nosotros tampoco, por cierto —dijo Teyrnnon.

Entraron en la corte y hubo allí gran alegría por su llegada. En aquel momento empezaba un banquete, Pwyll acababa de hacer una expedición<sup>[85]</sup> por Dyvet. Fueron a la sala y se lavaron y Pwyll acogió bien a Teyrnnon y se sentaron: Teyrnnon entre Pwyll y Rhiannon, y los dos compañeros de Teyrnnon al lado de Pwyll, y el niño entre ellos. Cuando terminaron de comer, al empezar a beber, se pusieron a conversar. Teyrnnon le contó toda la aventura de la yegua y del niño, cómo el niño había pasado por hijo suyo y de su mujer, y cómo lo habían criado.

—Éste es tu hijo, princesa —añadió Teyrnnon—; mucho se han equivocado los que te han acusado falsamente. Cuando me enteré de la pena que te abrumaba, sentí gran tristeza y compasión. Y no creo que haya aquí, entre todos los asistentes, alguien que no reconozca al niño como hijo de Pwyll.

—Nadie lo duda —respondieron todos.

—Por mí y por Dios —dijo Rhiannon—, si eso es cierto, mi espíritu se librará de su inquietud.

—Princesa —exclamó Pendaran Dyvet<sup>[86]</sup>— bien has nombrado a tu hijo, Pryderi<sup>[87]</sup>; es el mejor nombre que puede recibir: Pryderi, hijo de Pwyll, señor de Annwvyn.

—Ved si su propio nombre no le iría mejor —dijo Rhiannon.

—¿Qué nombre tiene? —preguntó Pendaran Dyvet.

—Le habíamos dado el nombre de Gwri Wallt Euryn.

—Pryderi será su nombre —dijo Pendaran.

—Nada más justo —dijo Pwyll— que el nombre del niño haya salido de las palabras de su madre cuando ha recibido alegres noticias de él.

Y así lo decidieron.

—Teyrnon —dijo Pwyll—, Dios te recompense haber criado al niño hasta este momento. También es justo que él te recompense, si es realmente noble.

—Señor —respondió Teyrnon—, no hay mujer en el mundo que tenga mayor pena por su hijo que la mujer que lo ha criado, no la tenga por él. Es justo que no nos olvide, ni a mí ni a ella, por lo que hemos hecho por él.

—Por mí y por Dios —respondió Pwyll—, mientras viva te mantendré a ti y tus bienes, tanto como pueda mantener los míos y a mí mismo. Y si él vive, mayores razones tendrá para hacerlo, y si es tu consejo y el de tus nobles, como tú lo has criado hasta el momento, se lo daremos en lo sucesivo a Pendaran Dyvet para que lo eduque. Seréis para él compañeros y padres putativos.

—Ése es consejo justo —dijeron los dos.

Y entonces se entregó el niño a Pendaran Dyvet y los nobles del país partieron con él y Teyrnon Twryv Vliant y sus compañeros se pusieron en marcha hacia sus tierras en medio de testimonios de afecto y alegría y no partió sin que le hubieran ofrecido las más bellas joyas, los mejores caballos y los más buscados perros; pero él no quiso aceptar nada.

Entonces permanecieron en sus dominios y Pryderi, hijo de Pwyll, señor de Annwryn, fue educado con cuidados, tal como se debía, hasta que se convirtió en el joven más agradable, más hermoso y de mayores proezas que hubo en el reino. Pasaron así los años y los años, hasta que la vida de Pwyll, señor de Annwryn, llegó a su fin.

Y Pryderi gobernó los siete cantrevs de Dyvet de modo próspero, amado por sus vasallos y por todos los que le rodeaban. Más tarde añadió a sus tierras los tres cantrevs de Ystrat Tywi<sup>[88]</sup> y cuatro cantrevs de Ceredigyawn: fueron denominados los siete cantrevs de Seisyllwch<sup>[89]</sup>. Y Pryderi, hijo de Pwyll, señor de Annwryn, estuvo ocupado en estas conquistas hasta que decidió tomar mujer. Escogió por mujer a Kicva, hija de Gwynn Gohoyw, hijo de Gloyw Wallt Lydan, hijo de Casnar Wledíc, del linaje de los príncipes de esta isla.

Y así termina esta rama<sup>[90]</sup> de los Mabinogion.

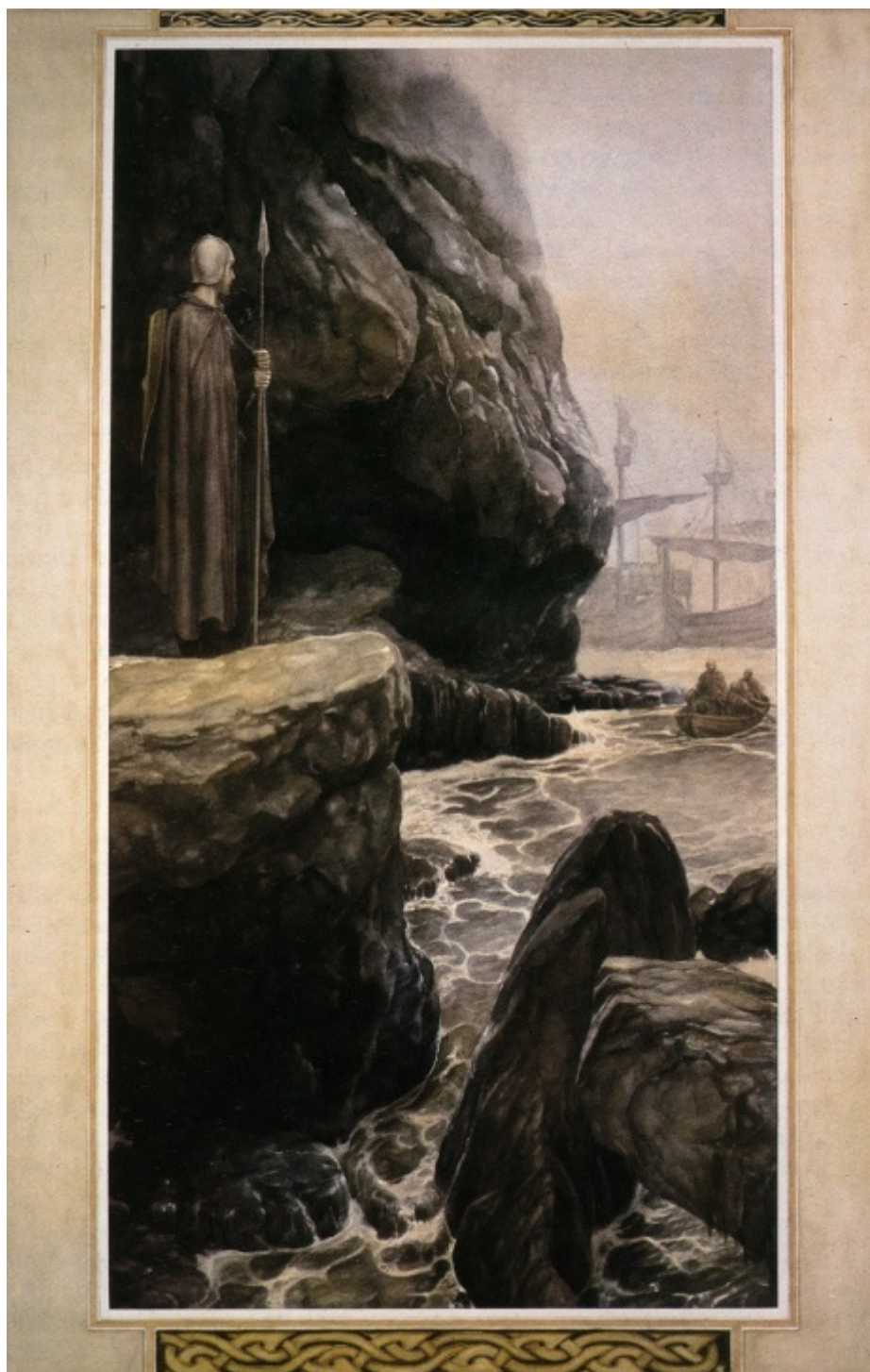
## Branwen, Hija De Llyr

Bendigeit Vran<sup>[91]</sup>, hijo de Llyr<sup>[92]</sup>, había sido coronado rey de toda aquella isla, y enaltecido con la corona de Llundein (Londres). Y una tarde se encontraba en Harddlech<sup>[93]</sup>, una de sus cortes en Ardudwy<sup>[94]</sup>, y estaba sentado en la cima del peñasco de Harddlech mirando las olas del mar, en compañía de Manawyddan<sup>[95]</sup>, hijo de Llyr, su hermano, de otros dos hermanos por partede su madre, Nyssyen y Evnyssyen, y, además, de muchos otros nobles, como convenía a un rey. Aquellos dos hermanos por parte de su madre eran hijos de Eurosswydd, y su madre era Penardim, hija de Beli<sup>[96]</sup>, hijo de Mynogan. Uno de los jóvenes era bueno; sembraba la paz entre las dos huestes cuando la cólera alcanzaba el punto culminante: ése era Nyssyen. El otro enfrentaba a los hermanos cuando más se amaban.

Mientras estaban sentados allí, vieron trece navíos procedentes del sur de Iwerddon (Irlanda) que el viento, detrás de ellos, los acercaba ligera y velozmente.

—Veo navíos allá abajo, que vienen rápidamente a tierra; ordenad a los hombres de la corte que se equipen y vayan a ver sus intenciones —exclamó el rey.

Los hombres se equiparon y descendieron a la orilla. Cuando pudieron verlos de cerca, se convencieron de que jamás habían visto ningunos en mejores condiciones que aquéllos. Bellos estandartes de brocado ondeaban por encima de ellos. De pronto un navío se separó de los otros y vieron alzar un escudo por encima de la cubierta del barco con el brocal hacia arriba en signo de paz<sup>[97]</sup>. Los hombres de Bran avanzaron hacia ellos con el fin de conversar.



Los extranjeros echaron botes a la mar, se acercaron a la orilla y saludaron al rey. Éste les escuchó desde lo alto del peñasco donde estaba sentado, por encima de sus cabezas.

—Dios os bendiga —dijo—, sed bienvenidos. ¿A quién pertenecen estos navíos y quién es el jefe?

—Señor —respondieron—, Matholwch, rey de Iwerddon, está aquí y sus navíos están con él.

—¿Qué desea? ¿Quiere desembarcar en tierra?

—Sólo lo hará si consigue el objeto de su viaje, pues viene como solicitador.

—¿Cuál es el objeto?

—Señor, quiere aliarse contigo; ha venido a pedir a Branwen<sup>[98]</sup>, hija de Llyr, y si esto te agrada, establecerá entre Iwerddon y la isla de Fuertes<sup>[99]</sup> un lazo que aumentará su poder.

—Que venga a tierra y deliberaremos a este respecto.

Llevaron esta respuesta a Matholwch.

—Con mucho gusto —dijo él.

Y se dirigió a tierra y fue bien recibido y aquella noche hubo en la corte una gran concentración formada por sus tropas y las de la corte. Al día siguiente mantuvieron consejo y decidieron dar a Branwen a Matholwch, y ella era una de las tres matriarcas de la isla y la joven más bella del mundo. Convinieron que Matholwch se acostaría con ella en Abberfraw<sup>[100]</sup>. Se pusieron en marcha y todas las tropas se dirigieron a Abberfraw, Matholwch y los suyos por mar, Bendigeit Vran y sus gentes por tierra.

A su llegada a Abberffraw comenzó el banquete. Se sentaron, el rey de la isla de Fuertes con Manawydan a un lado y Matholwch al otro y Branwen junto a éste. No estaban en una casa, sino en tiendas; Bendigeit Vran jamás habría cabido dentro de una casa. Empezaron entonces a beber y así continuaron, conversando, hasta el momento en que fue más agradable dormir que beber y se fueron a acostar y aquella noche Matholwch durmió con Branwen. Al día siguiente, todas las gentes de la corte se levantaron y los administradores comenzaron a discutir la colocación de caballos y palafreneros; los distribuyeron por todas partes hasta el mar.



En esto, el irascible Evnyssyen, del que hemos hablado más arriba, tropezó con los puestos de los caballos de Matholwch y preguntó a quién pertenecían.

—Son los caballos de Matholwch, rey de Iwerddon —le respondieron.

—¿Qué hacen aquí? —dijo.

—El rey de Iwerddon está aquí, se ha acostado con tu hermana Branwen, y éstos son sus caballos.

—¡Y es así como han actuado con una joven como ella!, ¡con mi hermana! ¡Entregarla sin mi permiso! No podían haberme hecho mayor afrenta.

Y en seguida se sentó sobre los caballos y les cortó los labios hasta los dientes, las orejas hasta la cabeza, la cola hasta el dorso; y dondequiera que asiera sus párpados, los rasuraba hasta los huesos. Y mutiló los caballos hasta el punto, que era imposible hacer algo con ellos.

La noticia llegó a Matholwch; le relataron que los caballos estaban tan mutilados y estropeados que no se podía sacar ningún partido de ellos.

—Ay, señor —dijo uno de sus hombres—, te han insultado; ésa era su intención.

—Realmente —respondió él—, me parece extraño que si querían ultrajarme me hayan dado a semejante doncella, de tan alto rango y tan amada en sus tierras.

—Señor, así te lo han demostrado. Lo único que puedes hacer es volver a tus navíos —dijo otro.

Después de esta conversación, se creyó en el deber de partir con sus naves. Bendigeít Vran, al enterarse de que Matholwch dejaba la corte sin despedirse, envió mensajeros a preguntarle la causa. Los mensajeros eran Iddic, hijo de Anarawc, y Eveydd Hir. Aquellos hombres llegaron hasta él y le preguntaron cuál era su intención y por qué motivo partía.

—Con toda seguridad —respondió—, si lo hubiera sabido, no habría venido. He sufrido el mayor ultraje y a nadie le ha ocurrido nunca nada peor que lo que me ha ocurrido a mí aquí. Hay algo que me sorprende más que cualquier otra cosa.

—¿Cuál? —le preguntaron ellos.

—Que me haya sido entregada Branwen, hija de Llyr, una de las tres matriarcas de esta isla y la hija del rey de la isla de Fuertes, que me haya acostado con ella y que luego haya sido ultrajado. Me sorprende que no me hayan hecho el intencionado ultraje antes de entregarme a una doncella tan extraordinaria.

—Con toda seguridad, señor, no ha sido con el asentimiento del que posee esta corte, ni con el de nadie de los de su consejo, quien te ha hecho la afrenta. Y si tú te sientes ultrajado, Bendigeit Vran deberá sentir aún más esta afrenta y este engaño.

—Lo creo, pero él no puede librarme del ultraje recibido.

Aquellos hombres regresaron con la respuesta al lugar donde estaba Bendigeit Vran y le transmitieron la respuesta de Matholwch.

—En nada nos favorece que se marche enemistado; no dejaremos que parta.

—Bien, señor, envía de nuevo unos mensajeros junto a él.

—Eso haré. Levantaos, Manawyddan, hijo de Llyr, y Eveidd Hir, Unic Glew Ysgwydd. Id a buscarle y decidle que recibirá un cabello sano por cada uno de los que le han mutilado. Además, le daré en compensación una vara de plata tan gruesa y larga como un dedo meñique y un plato de oro tan amplio como su cara, y hacedle saber qué especie de hombre le ha hecho esto y cuán lejos de mi voluntad estaba, y que el culpable es hermano de parte de mi madre y que no me es posible deshacerme de él ni matarle. Que venga a verme y haré la paz según las condiciones que él disponga.

Los mensajeros fueron en búsqueda de Matholwch y le transmitieron las palabras en forma amistosa. Después de haberles oído, dijo:

—Hombres, vamos a tomar consejo.

Fue a tomar consejo. Pensaron que si rechazaban aquellas proposiciones, resultaría para ellos mayor vergüenza que si aceptaban una reparación tan importante. Y resolvió aceptarlas y se dirigieron a la corte como amigos.

Les prepararon pabellones y tiendas, según la forma de arreglar las salas, y se sentaron a la mesa, y como empezaron a sentarse al inicio de la fiesta, así se sentaron entonces. Y Matholwch y Bendigeit Vran empezaron a conversar, y en la conversación, Bendigeit Vran lo encontró triste y abatido, mientras que antes de todo aquello, Matholwch había mostrado constante alegría. Y pensó que el príncipe estaba dolorido porque estimaba la reparación demasiado pobre para el daño que había recibido.

—Señor —le dijo—, esta noche no te muestras tan buen conversador como las anteriores. Si la reparación no te parece suficiente, añadiré a ella lo que tú quieras; y mañana mismo tendrás tus caballos.

—Señor —respondió él—, Dios te lo pague.

—Aumentaré la reparación. Te daré un caldero<sup>[101]</sup> cuya virtud es la siguiente: si hoy te matan a un hombre, lo metes dentro y al día siguiente estará mejor que nunca, salvo que habrá perdido el poder de hablar.



Matholwch se lo agradeció y tuvo una gran alegría por ello. Al día siguiente le sustituyeron los caballos por otros que incluso estaban ya domados. Después viajaron a otro kymmwt<sup>[102]</sup> y le dieron potros hasta que el número estuvo completo. Por esa razón el kymmwt llevó en lo sucesivo el nombre de Tal-ebolyon<sup>[103]</sup>.

La noche siguiente, se sentaron juntos.

—Señor —dijo Matholwch a Bendigeit, ¿de dónde procede el caldero que me has dado?

—Me lo dio un hombre que había estado en tu país, pero no sé si fue allí donde lo encontró —respondió Bendigeit.

—¿Quién era? —le preguntó Matholwch.

—Llasar Llaesgyvnewit. Vino aquí desde Iwerddon, con Kymideu Kymeinvoll, su mujer. Escaparon de la casa de hierro, en Iwerddon, cuando ésta había sido calentada al rojo blanco<sup>[104]</sup>. Mucho me extrañaría que no supieras nada de esto.

—En efecto, señor, lo sabía y te contaré todo lo que sé. Un día estaba de caza en Iwerddon, en lo alto de una colina que dominaba un lago llamado Llyn y Peir (el lago del Caldero), y vi salir a un gran hombre de cabellos pelirrojos con un caldero sobre la espalda. Era de una estatura desmesurada y parecía enloquecido. Le seguía una mujer, y si él era enorme, la mujer era dos veces más enorme que él. Se dirigieron hacia mí y me saludaron. «¿Cuál es vuestro viaje?», pregunté. «Éste, señor —respondió—. Esta mujer concebirá dentro de un mes y quince días y el hijo que nazca de sus entrañas al cabo de un mes y quince días será un guerrero armado de todas las piezas». Me encargué de procurarles mantenimiento y permanecieron conmigo un año sin que hubiera resentimientos. Pero a partir de entonces tuve dificultades por su causa y antes del final del cuarto mes ellos mismos se hicieron odiar al cometer sin moderación excesos en el país, molestando y enojando a hombres y mujeres nobles. A consecuencia de esto, mis vasallos se reunieron y vinieron a requerirme que me separara de ellos, dándome a escoger entre aquellas gentes y mis dominios. Dejé al consejo del país la decisión acerca de su suerte. Ciertamente, ellos no se habrían ido de buen grado y tampoco necesitaban marcharse contra su voluntad a causa de su poder guerrero. En aquel aprieto, mis vasallos decidieron construir una casa de hierro. Cuando estuvo dispuesta, hicieron venir a todos los herreros de Irlanda

que tuvieran tenazas y martillos, e hicieron acumular carbón alrededor de toda la casa hasta la cúspide. Dieron abundante comida y bebida a la mujer, al hombre y al hijo y cuando los supieron ebrios, empezaron a poner fuego en el carbón alrededor de la casa y a soplar los fuelles hasta que todo estuvo calentado al rojo blanco. Los extranjeros mantuvieron consejo en la casa. El hombre permaneció allí y esperó a que la pared de hierro estuviera blanca y debido al insoportable calor, golpeó la pared con su hombro, la rompió y salió fuera, seguido de su mujer. No escapó nadie más que ellos dos. Supongo que atravesó el mar y llegó hasta aquí.

—Sin duda fue entonces cuando vino y me dio el caldero —dijo Bendigeit.

—¿Cómo los acogiste? —preguntó Matholwch.

—Los distribuí por todos los lugares de mis dominios y son muy numerosos y prósperos en todos los lugares; y cualquier lugar donde se encuentren, está fortificado con hombre y armas, las mejores que se hayan visto nunca.

Aquella noche continuaron conversando tanto como quisieron, con música y bebidas. Cuando consideraron que valla más la pena ir a dormir que proseguir la reunión, se fueron a acostar. Así pasaron el tiempo de la fiesta en la alegría y cuando terminó, Matholwch partió con Branwen hacia Iwerddon. Salieron de Aber Menel<sup>[105]</sup> trece navíos y llegaron a Iwerddon, donde fueron recibidos con grandes demostraciones de alegría. No acudía ni un solo hombre de rango ni una sola mujer noble de Iwerddon a visitar a Branwen a los que ésta no diera un collar, un anillo o una joya preciosa que les concedía un aire principesco cuando salían; y con todo esto pasó el año y logró conquistar completamente gloria y amistad. Sucedió entonces que ella quedó encinta y al cabo del tiempo requerido nació de ella un hijo. Le dieron el nombre de Gwern, hijo de Matholwch y lo enviaron a criar junto a los mejores hombres de Iwerddon.



Al segundo año se oyeron en Iwerddon rumores acerca del ultraje que había sufrido Matholwch en Kymry (Gales) y del vergonzoso engaño a propósito de sus caballos. Sus hermanos de leche y sus parientes más próximos le hicieron abiertos reproches. Entonces se produjo en Iwerddon tal levantamiento que él no podía esperar la paz, si no tomaba venganza del ultraje. Decidieron la siguiente venganza: echaría a Branwen de su habitación, la enviaría a cocinar a la corte y ordenaría al carnicero que después de cortar la carne acudiera junto a ella y cada día le diera una bofetada en la oreja<sup>[106]</sup>. Éste fue el castigo que se le impuso a Branwen.

—Ahora, señor —dijeron sus hombres a Matholwch—, impide a los navíos y barquillas que vayan a Kymry y encierra en prisión a todos los que vengan de Kymry y no les dejes regresar para que no se sepa nada.

Y así lo decidieron. No menos de tres años permanecieron así.

Durante aquel tiempo, Branwen crió un estornino en el borde de una artesa, le enseñó un lenguaje y le indicó qué tipo de hombre era su hermano, y le entregó una carta donde exponía sus sufrimientos y el injurioso tratamiento que estaba sufriendo. Colocó la carta en el nacimiento de las alas del pájaro y lo envió a Kymry y el pájaro llegó a aquella isla. Encontró a Bendigeit Vran en Caer Seint<sup>[107]</sup>, en Arvon, donde aquel día había convocado la corte. Descendió hasta posarse en su hombro y erizó sus plumas de modo que se pudo ver la carta, y reconocieron que se trataba de un pájaro educado en una casa.

Bendigeit Vran cogió la carta y la leyó. Su dolor fue grande al enterarse de los sufrimientos de Branwen y de inmediato envió mensajeros para reunir a toda la isla, y cuando hubo reclutado las fuerzas de ciento cuarenta y cuatro distritos, se lamentó ante ellos de los sufrimientos que hacían pasar a su hermana, y entonces tuvieron consejo. Se decidió hacer una expedición a Iwerddon y dejar en aquella isla a siete hombres

como gobernantes y a Cradawc<sup>[108]</sup>, como su jefe. Eran siete caballeros y se establecerían en Edeirnon y por este motivo llamaron a la ciudad Seith Marchawc (Siete Caballeros). Los siete hombres eran: Cradawc, hijo de Bran; Eveidd Hir; Unic Glew Ysgwydd; Iddic, hijo de Anarawc Walltgrwn (de los cabellos redondos<sup>[109]</sup>); Ffodor, hijo de Eryyll; Wlch Minascwrn; Llashar, hijo de Llaesar Llaesgywydd y Pendaran Dyvet, que permaneció con ellos como joven criado. Aquellos siete hombres se quedaron como administradores para vigilar la isla; Cradawc, hijo de Bran, era su jefe supremo.

Bendigeit Vran y todas las huestes de las que hemos hablado izaron las velas hacia Iwerddon. En aquel tiempo la profundidad del agua no era muy grande y marcharon a lo largo de los bajíos. Había allí dos ríos, llamados LLI y Archan. Luego, las profundidades del agua se extendieron y el agua inundó los reinos<sup>[110]</sup>. Y Bendigeit avanzó, llevando sobre sus espaldas a todos los músicos<sup>[111]</sup> y llegó a la tierra de Iwerddon.

Los porqueros de Matholwch estaban en las orillas de las aguas ocupados en sus cerdos. Y a causa de lo que vieron en el mar, acudieron a Matholwch.

—Señor, que disfrutes de salud —dijeron.

—Dios os bendiga —respondió—. ¿Traéis noticias?

—Sí, señor, noticias sorprendentes. Hemos visto un bosque sobre las aguas, en un lugar donde antes jamás habíamos visto un solo árbol.

—Esto es algo sorprendente —respondió—. ¿Habéis visto algo más?

—Además hemos visto, señor, una gran montaña junto al bosque y la montaña avanzaba, y una elevada cresta en la montaña, y a cada lado de la cresta, un lago. Y el bosque, la montaña y todo lo demás avanzaba.



—No hay nadie aquí que pueda reconocer eso, a excepción de Branwen. Interrogadla.

Los mensajeros acudieron junto a Branwen.

—Princesa —dijeron—, ¿qué es todo esto, según tu opinión?

—Aunque no sea princesa, sé de qué se trata —respondió ella—. Los hombres de la isla de Fuertes atraviesan el agua para venir aquí, pues han sabido de mis sufrimientos y deshonor.

—¿Qué es ese bosque que hemos visto sobre las olas? —le preguntaron.

—Son las vergas y los mástiles de los barcos —respondió.

—¡Oh! —dijeron ellos—. ¿Y la montaña que se ve junto a los navíos?

—Es Bendigeit Vran, mi hermano, atravesando el vado. No cabría en ningún barco.

—¿Y la elevada cresta y los lagos a ambos lados de la cresta?

—Es él, lanzando irritadas miradas sobre esta isla; los dos lagos a ambos lados de la cresta son sus ojos, uno a cada lado de su nariz.



Y entonces reunieron apresuradamente a todos los guerreros de Iwerddon y a todos los grandes jefes y se mantuvo consejo.

—Señor —dijeron los nobles a Matholwch—, el único consejo posible es retroceder allende Llinon (río de Irlanda) y dejar el Llinon entre tú y él, y destruir el puente que cruza el río. En el fondo del río hay una piedra imantada y ningún barco o navío puede atravesarlo.

Se retiraron al otro lado del río y destruyeron el puente. Bendigeit llegó a tierra y se dirigió con su flota hasta la orilla del río.

—Señor —le dijeron sus nobles—, tú conoces la peculiaridad de este río; nadie lo puede atravesar, y no tiene

punto por encima de él. ¿Cuál es tu consejo con respecto al punto?

—No veo otro que éste: Aquél que es jefe, sea punto. Yo seré el punto —respondió.

Fue entonces por vez primera cuando se pronunciaron estas palabras y aún hoy sirven de proverbio. Bendigeit se tendió encima del río, enlazaron zarzos sobre él y las tropas pasaron por encima de su cuerpo. En el momento en que se levantaba, los mensajeros de Matholwch acudieron a saludarle de parte de Matholwch, su pariente por alianza, asegurándole que en nada había faltado por su propia voluntad.

—Matholwch —añadieron— cede el reino de Iwerddon a Gwern, tu sobrino, el hijo de tu hermana; se lo ofrece en tu presencia, como reparación al daño y las vejaciones que se han infligido a Branwen, y dondequiera que desees, aquí o en la isla de Fuertes, cuidarás del mantenimiento de Matholwch.

—Si yo mismo no consigo adueñarme del reino, puede que tome consejo con respecto a vuestro mensaje —respondió Bendigeit Vran—. No intentéis obtener de mí una respuesta, antes de haberme traído otras proposiciones.

—Te traeremos la respuesta más satisfactoria que recibamos. Espera nuestro mensaje.

—Esperaré, pero regresad pronto —respondió.

Los mensajeros acudieron junto a Matholwch.

—Señor —le dijeron—, prepara una respuesta más satisfactoria para Bendigeit Vran. Nada quiere oír acerca de la que le hemos llevado de tu parte.

—Hombres —dijo Matholwch—, ¿cuál es vuestro consejo?

—Señor —respondieron—, sólo hay un consejo para ti. Bendigeit jamás ha podido estar en una casa. ¡Pues bien!, construye una casa en su honor lo suficientemente grande para que en una mitad entren él y sus hombres de la isla de Fuertes,

y deja la otra mitad para ti y tu ejército. Confía tu reino a su voluntad y préstale homenaje. A cambio del honor que le habremos hecho al construir una casa capaz de contenerle, cosa que jamás ha tenido, hará la paz contigo.

Los mensajeros regresaron con el mensaje junto a Bendigeit Vran. Tomó consejo y en la reunión decidió aceptar y todo se hizo por consejo de Branwen, que quería evitar la ruina de un país que también a ella pertenecía.

Comenzaron a ejecutar las condiciones del tratado y construyeron una casa alta y amplia. Pero los Gwyddyl (irlandeses) imaginaron una estratagema: fijarían clavos a ambos lados de cada columna de las cien columnas que había en la casa, colocarían en cada clavo un saco de piel y en cada saco un hombre armado.

Evnyssyen entró antes que la hueste de la isla de Fuertes, y escudriñó toda la casa con miradas furiosas y malvadas y vio los sacos de piel a lo largo de los pilares.

—¿Qué hay en este saco? preguntó a un Gwyddyl.

—Harina, amigo —respondió.

Palpó todo el saco hasta que encontró la cabeza y la apretó hasta que sintió que sus dedos se encontraban en el tuétano a través de los huesos. Dejó a aquél y puso la mano en otro saco y preguntó:

—¿Qué hay en éste de aquí?

—Harina —respondieron los Gwyddyl.

Se entregó al mismo juego con cada uno de ellos, hasta que de los doscientos hombres sólo quedó uno vivo. Se dirigió a este último y preguntó:

—¿Qué hay aquí?

—Harina —respondieron los Gwyddyl.

Lo palpó hasta que encontró la cabeza y la apretó como había hecho con las otras. Notó que un arma<sup>[112]</sup> protegía la

cabeza de este último. No lo soltó antes de haberlo matado y entonces cantó este englyn<sup>[113]</sup>:

—Hay en estos sacos harina de la siguiente especie: ligeros combatientes, campeones, guerreros, agresores en batalla contra soldados, preparados para el combate, descendidos al combate; combate preparado antes de los combatientes.

Y en esto entraron las huestes en la casa. Los hombres de la isla de Iwerddon entraron por un lado y los hombres de la isla de Fuertes por otro. En cuanto estuvieron sentados, se hizo la paz entre ellos y el reino fue entregado al hijo de Matholwch. Concluida la paz, Bendigeit Vran hizo venir al niño. De Bendigeit acudió a Manawyddan. Todos los que le veían le tomaban afecto. Estaba con Manawyddan cuando Nyssyen, hijo de Eurosswydd, lo llamó junto a él. El niño se dirigió a él amistosamente.

—¿Por qué mi sobrino, el hijo de mi hermana, no viene, a mí? —exclamó Evnyssyen—. Mucho me agradecería, antes de que sea rey de Irlanda, mostrarte mi afecto.

—Dejadle ir —dijo Bendigeit Vran.

El niño fue hacia él muy contento.

—Pongo a Dios por testigo —se dijo Evnyssyen—, la familia no piensa que pueda cometerse la atrocidad que voy a cometer en este momento.

Se levantó, cogió al niño por los pies y, antes de que nadie pudiera detenerle, lanzó al niño de cabeza en el fuego ardiente.

Y cuando Branwen vio a su hijo en medio de las llamas, quiso lanzarse al fuego desde el lugar en que se encontraba entre sus dos hermanos. Pero Bendigeit Vran la cogió con una mano y asió su escudo con la otra y todos se levantaron por toda la casa y hubo allí el mayor tumulto jamás visto, producido por una hueste en una casa, cuando cada hombre cogió sus armas. Morddwyt Tyllyon<sup>[114]</sup> exclamó entonces:

—Perros de Gwern, guardaos de Morddwyt Tyllyon.

Y mientras todos se lanzaban a sus armas, Bendigeit Vran mantuvo a Branwen entre su escudo y su hombro. Los Gwyddyl comenzaron a encender el fuego bajo el caldero de la resurrección y echaron los cadáveres en el caldero hasta que estuvo lleno. Al día siguiente se levantaron convertidos en guerreros más terribles que nunca, salvo que no podían hablar. Y entonces Evnyssyen, viendo los cadáveres y sin que hubiera posibilidad de vida para ningún hombre de la isla de Fuertes, se dijo a sí mismo: «Oh, Dios, que las desgracias por haber sido la causa de la destrucción de los hombres de la isla de Fuertes caigan sobre mí. Que la vergüenza caiga sobre mí, si no encuentro un medio de salvación».

Se arrastró entre los cadáveres de los Gwyddyl y dos Gwyddyl con los pies desnudos acudieron junto a él y tomándolo por uno de ellos, lo echaron en el caldero. Él se distendió en el caldero de tal modo, que el caldero estalló en cuatro pedazos y su pecho también estalló y a esto se debió la victoria que obtuvieron los hombres de la isla de Fuertes. En todo caso, no hubo victoria, salvo para los siete hombres que pudieron escapar; Bendigeit Vran fue herido en el pie con una lanza envenenada. Los siete hombres que escaparon fueron: Pryderi; Manawyddan; Gliuieri Eil Taran; Talyessin; Ynawc; Grudyeu, hijo de Muryel, y Heilyn, hijo de Gwyn Hen (el viejo). Y entonces Bendigeit Vran ordenó que le cortaran la cabeza<sup>[115]</sup>.

—Tomad mi cabeza —les dijo—, llevadla a Gwynn Vryn (la Colina Blanca), en Llundain, y enterradla en ese lugar con el rostro vuelto hacia Francia. Transcurrirá mucho tiempo durante el camino. En Harddlech, el banquete durará siete años y los pájaros de Rhiannon<sup>[116]</sup> cantarán para vosotros y mi cabeza os resultará una compañía tan grata como en los mejores momentos en que estuvo sobre mis hombros. En Gwales de Penfro pasaréis ochenta años y hasta el momento en que os abran la puerta que da sobre Abet Henvelen, hacia Kernyw (Cornualles), podréis permanecer allí y conservar intacta la cabeza. Pero eso resultará ya imposible, en cuanto os



abran la puerta; id entonces a Llundein a enterrar la cabeza y pasad al otro lado.

Le cortaron la cabeza y los siete, sin contar a Branwen, partieron hacia el otro lado con la cabeza, y desembarcaron en Aber Alaw, en Talebolyon. Allí se sentaron y reposaron. Branwen dirigió su mirada hacia Iwerddon y hacia la isla de Fuertes; todo lo que la podía divisar:

—¡Qué desgracia, hijo de Dios! —exclamó—. ¡Maldito sea mi nacimiento! ¡Dos islas tan bellas devastadas por mi causa!

Exhaló un gran suspiro y su corazón se quebró. Le hicieron una tumba cuadrada y la enterraron en aquel lugar a la orilla del Alaw.

Los siete hombres se pusieron en camino hacia Harddlech y la cabeza con ellos. Por el camino se encontraron con una tropa de hombres y mujeres.

—¿Qué nuevas traéis? —preguntó Manawyddan.

—Ninguna, salvo que Caswallawn<sup>[117]</sup>, hijo de Beli, ha tomado posesión de la isla de Fuertes y ha sido coronado rey en Llundein —respondieron ellos.

—¿Qué le ha sucedido a Caradawc, hijo de Vran, y a los siete hombres que dejamos con él en esta isla? —preguntaron los siete.

—Kaswallawn los atacó y mató a seis; el corazón de Caradawc se quebró de pena al ver cómo la espada mataba a sus hombres sin saber quién los mataba. Kaswallawn se había vestido con una capa mágica y nadie podía ver quién mataba a los hombres: sólo se podía ver la espada. Pero no quiso matar a Caradawc, porque era su sobrino, el hijo de su primo hermano, y éste fue uno de los Tres Hombres cuyo corazón se quebró de pena. Pendaran Dyvet, que estaba con los siete hombres como joven criado, se escapó por el bosque.

Se dirigieron a Harddlech y allí se instalaron. Se proveyeron en gran abundancia de alimentos y de bebida y cuando empezaron a comer y a beber llegaron tres pájaros y empezaron a cantarles una canción, y todas las que habían oído con anterioridad carecían de encanto comparadas con aquéllas. Los pájaros se mantenían a lo lejos por encima del oleaje y, sin embargo, ellos los veían con tanta nitidez como si hubieran estado junto a ellos, y aquel banquete duró siete años.

Al cabo del séptimo año, partieron hacia Gwales, en Penvro. Encontraron allí un lugar agradable y regio que dominaba el mar, y había también una gran sala. Se dirigieron a la sala y vieron abiertas dos de las puertas; la tercera estaba cerrada y era la que daba a Kernyw.

—Ésta es la puerta que no debemos abrir —dijo Manawyddan.

Pasaron allí la noche, en medio de la abundancia y la alegría, y a pesar de las desgracias que habían visto ante sus propios ojos y a pesar de las que ellos mismos habían sufrido, ninguna de ellas acudió a su memoria, así como ninguna otra desgracia del mundo. Permanecieron allí ochenta años de tal modo, que no recordaban haber pasado un tiempo mejor ni más agradable en toda su vida. No se sentían más fatigados que cuando habían llegado y ninguno de ellos podía apreciar en su compañero el largo tiempo que había transcurrido. Y la compañía de la cabeza no les resultaba más dolorosa que si Bendigeit hubiera estado con vida. A causa de estos ochenta años así transcurridos aquello fue designado con el nombre de Fiesta de la Cabeza Sagrada. El tiempo de la expedición en Iwerddon se denomina la Recepción de Branwen y de Matholwch. Pero he aquí lo que un día hizo Heilyn, hijo de Gwynn.

—Que la vergüenza caiga sobre mi barba —exclamó— si no abro esta puerta para saber si lo que de ella se dice es verdad.



Abrió la puerta y dirigió su mirada hacia Kernyw y Aber Henvelen. Y cuando miró, todas las pérdidas que habían sufrido, la muerte de sus parientes y de sus compañeros, todo el mal que les había ocurrido y por encima de todo, la pérdida de su señor, les vino a la memoria tan claramente como si todo hubiera acaecido en aquel mismo momento. A partir de entonces no tuvieron ya reposo y partieron hacia Llundein con la cabeza.

Fuera cual fuese la duración del viaje, llegaron allí y enterraron la cabeza en Gwynn Vrynn (Colina Blanca). Cuando la enterraron, fue el Tercer Buen Escondrijo, y cuando la descubrieron, el Tercer Mal Descubrimiento<sup>[118]</sup>: en efecto, ninguna plaga podía atravesar el mar hasta aquella isla, mientras la cabeza estuviera escondida en aquel lugar. Eso es lo que dice el cuento. Ésta es la aventura de los hombres que regresaron de Iwerddon.

En Iwerddon no quedaron con vida más que cinco mujeres encintas en una gruta de las tierras desiertas irlandesas. Y de aquellas cinco mujeres nacieron en la misma época cinco hijos. Los criaron hasta que fueron jóvenes y pensaron en las mujeres y desearon poseerlas. Entonces cada uno de ellos se acostó con la madre del otro. Gobernaron el país, lo poblaron y lo dividieron entre ellos cinco: de esta repartición entre cinco resultaron las cinco provincias actuales de Iwerddon<sup>[119]</sup>. Examinaron el terreno donde habían tenido lugar las batallas y encontraron allí tanto oro y plata que se hicieron ricos.

Es así como termina esta rama del Mabinogi, que trata de la bofetada de Branwen, la Tercera Bofetada Infeliz de la Isla; de la asamblea de Bran cuando fue a Iwerddon con las huestes de ciento cincuenta y cuatro distritos para castigar la bofetada de Branwen; del banquete en Harddlech durante siete años; del canto de los pájaros de Rhiannon y del Festín de la Cabeza que duró ochenta años.

## **Manawyddan, Hijo De Llyr**

Cuando los siete hombres de los que hemos hablado más arriba hubieron enterrado en Gwynvryn (Colina Blanca), en Llundein, la cabeza de Bendigeit Vran con el rostro vuelto hacia Francia, Manawyddan dirigió su mirada a la ciudad de Llundein y lanzó un gran suspiro y se apoderó de él un gran dolor y una gran nostalgia.



—¡Dios Todopoderoso, la desgracia caiga sobre mí! — exclamó—. No hay persona que no tenga esta noche un refugio, salvo yo.

—Señor —dijo Pryderi—, no te dejes abatir así. Tu primo hermano es rey de la isla de Fuertes y a pesar de que haya obrado mal contigo, tú jamás le has reclamado ni tierra ni posesión. Eres uno de los Tres Príncipes Sin Codicia<sup>[120]</sup>.

—Aunque ese hombre sea mi primo —respondió Manawyddan—, me entristecerá siempre ver a quien sea en el lugar de mi hermano Bendigeit Vran, y jamás podré ser feliz en la misma casa que él.

—¿Quieres seguir un consejo? —le dijo Pryderi.

—Tengo gran necesidad de ello; ¿cuál es tu consejo?

—Me han dejado en herencia los siete cantrevs de Dyvet y mi madre, Rhiannon, se encuentra allí. Te la daré, y con ella la autoridad de los siete cantrevs, y aunque no poseas más que esos siete cantrevs, no hay en el mundo siete cantrevs mejores que éstos. Mi mujer es Kicva, la hija de Gwynn Gohoyw, y aunque los dominios son míos de nombre, tú y Rhiannon seréis los usufructuarios. Si alguna vez desear dominios en propiedad, también podrán ser tuyos.

—No, señor, jamás; Dios te recompense tu amistad.

—Si tú quieres, tendrás toda la amistad de la que soy capaz.

—Acepto, amigo, Dios te lo recompense. Voy a ir contigo a ver a Rhiannon y tus dominios.

—Tienes razón; no creo que jamás hayas oído conversar a ninguna mujer mejor que ella. Cuando estaba en la flor de la juventud, no había ninguna más hermosa y aún ahora no te disgustará su rostro.

Partieron en seguida, y cualquiera que fuera la duración de su viaje llegaron a Dyvet. Encontraron un festín preparado en su honor al llegar a Arberth; Rhiannon y Kicva lo habían dispuesto todo. Se sentaron todos juntos a la mesa y Manawyddan y Rhiannon hablaron. Aquella conversación le inspiró tiernos sentimientos hacia ella y fue feliz al pensar que jamás había visto a mujer más bella ni más completa.

—Pryderi —dijo—, obraré según tus palabras.

—¿Qué palabras? —preguntó Rhiannon.

—Princesa —respondió Pryderi—, te he dado como mujer a Manawyddan, hijo de Llyr.

—Obedeceré con placer —dijo Rhiannon.

—Y yo también —dijo Manawyddan.

—Dios recompense al que me testimonia una amistad tan sólida.

Antes de que finalizara el banquete, él se acostó con ella.

—Continuad vosotros la fiesta —dijo Pryderi—. Yo voy a prestar homenaje a Kasswallawn, hijo de Beli, en Lloegyr<sup>[121]</sup>.

—Señor —respondió Rhiannon, Kasswallawn está en Kent. Puedes continuar con la fiesta y esperar que esté más cerca.

—Le esperaremos —dijo él.

Acabaron el banquete y comenzaron a recorrer Dyvet, a cazar y a distraerse. Viajando por la región, comprobaron que jamás habían visto país más habitado, tierra con mejor caza ni país con mayor abundancia de miel y pescado. La amistad entre los cuatro creció tanto que no había día ni noche que pudieran estar los unos sin los otros.

Mientras tanto, Pryderi fue a prestar homenaje a Kasswallawn en Ryt-ychen (Oxford). Recibió una excelente acogida y se le reconoció su homenaje.

Cuando estuvo de regreso, Manawyddan y él volvieron a los festines y al reposo. El festín comenzó en Arberth; era la corte principal y toda ceremonia comenzaba siempre allí. Aquella noche, después de la primera comida y mientras los sirvientes estaban comiendo, salieron los cuatro y se dirigieron con su séquito a Gorsedd Arberth. Cuando estaban sentados, se oyó un gran trueno, seguido de una nube tan espesa de forma que no se podían ver unos a otros. La nube se disipó y todo se aclaró alrededor de ellos. Cuando miraron el campo donde antes se veían rebaños, ganados y casas, todo había desaparecido: casas, ganado, humo, hombres, viviendas; no

quedaban más que las casas de la corte, vacías, desoladas, sin una criatura humana, sin un animal. Incluso sus compañeros habían desaparecido sin dejar rastro, sólo quedaban ellos cuatro<sup>[122]</sup>.

—¡Oh! ¡Señor Dios! —exclamó Manawyddan—. ¿Dónde está la hueste de la corte? ¿Dónde están nuestros compañeros? Vayamos a ver.

Se dirigieron a la sala: no había nadie. Entraron en los dormitorios, pero tampoco allí encontraron a nadie. En la cava del aguamiel y en la cocina todo estaba desierto.

Los cuatro continuaron el festín, cazaron y se distrajeron. Cada uno de ellos recorrió el país y los dominios para ver si encontraban casas y lugares habitados, pero no vieron nada más que animales salvajes. Acabado el festín y agotadas las provisiones, comenzaron a alimentarse de caza, pescado y miel salvaje. Y de este modo pasaron alegremente un primer año, y un segundo. Pero al final se hastiaron.

—En verdad, no podemos vivir así —dijo Manawyddan—. Vamos a Lloegyr y busquemos un oficio que nos permita vivir.



Se dirigieron a Lloegyr y se detuvieron en Henffordd (Hereford). Se ofrecieron como guarnicioneros. Manawyddan empezó a hacer arzones y a colorearlos como se lo había visto hacer a Llagar Llaesgygwyd con azul esmaltado, y como él



fabricó esmalte azul. Por esa razón se llama calch lasar, porque Llasar Llaesgygywd lo hizo y en todo Henffordd nadie compraba a ningún guarnicionero ni arzón ni silla<sup>[123]</sup>, en tanto la encontrara hecha por Manawyddan. Los guarnicioneros se dieron cuenta de que sus ganancias disminuían mucho, pues sólo les compraban cuando no se podían aprovisionar en casa de Manawyddan. Se reunieron todos y convinieron matar a Manawyddan y a su compañero. Pero éstos fueron advertidos y pensaron abandonar la ciudad.

—Por mí y por Dios —dijo Pryderi—, mi consejo no es partir, sino matar a esos villanos.

—No —respondió Manawyddan—, si combatimos con ellos, nos crearemos mala reputación y nos encerrarían. Haremos mejor marchando a otra ciudad a buscar nuestra subsistencia.

Entonces los cuatro se dirigieron a otra ciudad.

—¿Qué oficio tendremos? —dijo Pryderi.

—Haremos escudos —respondió Manawyddan.

—¿Pero sabemos algo de eso? —le preguntó Pryderi.

—De todos modos, lo intentaremos —contestó Manawyddan.

Se pusieron a fabricar escudos; los hicieron según el modelo de los mejores que habían visto y les aplicaron el mismo color que habían aplicado a las sillas. Aquel trabajo les resultó tan próspero que nadie compraba un escudo en toda la ciudad más que cuando no habían encontrado en su casa. Trabajaban de prisa, hicieron una cantidad de escudos enorme; y continuaron así hasta que sus conciudadanos se cansaron y se pusieron de acuerdo para matarlos. Pero fueron advertidos y se enteraron de que aquella gente había decidido su muerte.

—Pryderi —dijo Manawyddan—, estos hombres quieren matarnos.

—No soportemos semejante cosa de estos villanos —respondió—; marchemos contra ellos y matémoslos.

—De ningún modo —respondió—, Kaswallawn y sus hombres se enterarían y estaríamos perdidos. Iremos a otra ciudad.

Llegaron a otra ciudad.

—¿A qué oficio nos dedicaremos ahora? —dijo Manawyddan.

—Al que quieras de todos los que sabemos —respondió Pryderi.

—De ningún modo; seremos zapateros. Los zapateros jamás tendrán suficiente valor para intentar matarnos o crearnos obstáculos.

—Pero yo no sé nada de eso —dijo Pryderi.

—Yo lo conozco, y te enseñaré a coser —le respondió—. No nos ocuparemos de preparar el cuero, lo compraremos todo preparado y con él trabajaremos.

Y entonces compró el mejor y más fino cordobán<sup>[124]</sup> que encontró en la ciudad, y no compró otro tipo de cuero más que para las suelas. Se asoció con el mejor orfebre de la ciudad y le hizo hacer hebillas para los zapatos, dorar las hebillas y le observó mientras lo hacía, hasta que él mismo aprendió, y por esta razón le llamaron uno de los Tres Zapateros Orfebres<sup>[125]</sup>. Mientras se encontrara en su casa zapato o bota, no se compraba a ningún otro zapatero en toda la ciudad. Los zapateros se dieron cuenta de que ya no ganaban nada. A medida que Manawyddan daba forma, Pryderi cosía. Los zapateros se reunieron y tuvieron consejo; y en su consejo decidieron matarlos.

—Pryderi —dijo Manawyddan—, estas gentes quieren matarnos.

—¿Por qué soportar semejante cosa de estos villanos? —dijo Pryderi—. Matémoslos a todos.



—De ningún modo —dijo Manawyddan—, no combatiremos con ellos y no nos quedaremos por más tiempo en Lloegyr. Nos dirigiremos a Dyvet e iremos a examinar el país.

Fuese cual fuese la duración de su viaje, llegaron a Dyvet y se dirigieron a Arberth. Encendieron el fuego y se alimentaron de la caza; así pasaron un mes. Reunieron a todos sus perros y cazaron, y así vivieron durante un año.



Una mañana, Pryderi y Manawyddan se levantaron para ir de caza; prepararon sus perros y salieron de la corte. Algunos de sus perros corrieron delante y llegaron a un pequeño matorral que se encontraba muy cerca. Pero apenas llegaron al matorral, retrocedieron apresuradamente, con el pelo erizado, y regresaron junto a sus amos.

—Acerquémonos al matorral —dijo Pryderi—, para ver lo que hay.

Se dirigieron hacia allí, pero cuando estuvieron cerca, un jabalí de un blanco resplandeciente se levantó repentinamente del matorral. Los perros, azuzados por los hombres, se lanzaron sobre él. Entonces abandonó el matorral y retrocedió a una cierta distancia de los hombres. Y hasta que los hombres se fueron acercando, estuvo acorralado por los perros sin retroceder ante ellos. Pero cuando los hombres lo cercaron un poco más, retrocedió por segunda vez y escapó. Persiguieron al jabalí hasta la vista de un castillo muy elevado, que parecía construido recientemente, en un lugar donde jamás habían visto ni piedra ni construcción alguna, y el jabalí se dirigió rápidamente hacia el castillo y los perros en su persecución. Cuando el jabalí y los perros hubieron desaparecido en el interior, se maravillaron al ver un castillo allí donde jamás habían visto rastro de construcción. Desde lo alto de la colina miraron y prestaron oídos a los perros, pero por más que esperaron no oyeron ni vieron a un solo perro.

—Señor —dijo Pryderi—, voy al castillo para ver qué ocurre con los perros.

—No es una buena idea ir a un castillo que jamás has visto —respondió Manawyddan—. Si quieres oír mi consejo, no irás. El mismo que encantó el país ha hecho aparecer este castillo en este lugar.

—Con toda seguridad no abandonaré a mis perros —dijo Pryderi.

A pesar de todos los consejos de Manawyddan, se dirigió al castillo. Cuando llegó al castillo no vio a ningún hombre, animal, ni jabalí, ni perros, ni casa, ni lugar habitado. En el centro de aquel lugar vio una fuente rodeada de mármol y en el borde de la fuente un recipiente de oro, sobre una losa de mármol, y el recipiente estaba sujeto por cuatro cadenas que ascendían hasta el cielo y cuyos extremos no se alcanzaban a ver. Se sintió completamente transportado por el resplandor

del oro y la excelencia del trabajo de orfebrería del recipiente. Se acercó y lo tocó. En aquel mismo momento, sus dos manos se pegaron al recipiente y sus dos pies a la losa de mármol y perdió la voz y se encontró en la imposibilidad de pronunciar palabra y permaneció en esta situación<sup>[126]</sup>.

Manawyddan le esperó hasta que terminó el día y al anochecer, cuando se convenció de que nada iba a saber de Pryderi ni de sus perros, regresó a la corte. Cuando entró, Rhiannon le miró:

—¿Dónde está tu compañero? —le dijo—. ¿Dónde están los perros?

—Ésta es la aventura que me ha ocurrido —respondió. Y se lo contó todo.

—Verdaderamente —dijo Rhiannon—, has sido muy mal compañero, pero has perdido a un buen compañero.

Diciendo estas palabras salió y se dirigió hacia el lugar donde le había dicho que se encontraban Pryderi y el castillo. Vio la puerta del castillo y entró. Al entrar, vio a Pryderi con las manos pegadas en el recipiente. Fue hacia él y exclamó:

—¡Oh! Señor, ¿qué haces aquí?

Y puso sus manos en el recipiente, y en cuanto las puso, sus manos se pegaron al recipiente y sus pies a la losa y le fue imposible proferir fina palabra. Y con esto, tan pronto como anocheció, se oyó un fuerte trueno, seguido de una espesa nube, y el castillo desapareció y ellos con él.

Cuando Kicva, hija de Gwynn Gohoyw, la mujer de Pryderi, vio que en la corte no quedaba nadie más que Manawyddan y ella, se lamentó mucho y la muerte le pareció preferible a la vida. Al ver aquello, Manawyddan le dijo:

—Con toda seguridad estás en un error si te lamentas por miedo hacia mí; pongo a Dios por testigo que seré para ti el compañero mejor que jamás hayas tenido, tanto que a Dios complacerá prolongar tu situación. Por mí y por Dios, aunque

estuviera en la flor de la juventud, guardaré fidelidad a Pryderi. También te la guardaré a ti. No tengas el menor temor. Tendrás de mí la amistad que quieras, en tanto que yo pueda y en tanto plazca a Dios dejarnos en esta miseria y calamidad.

—Dios te recompense —respondió ella—, es lo que suponía.

La joven se alegró y animó mucho por ello.

—Verdaderamente —dijo Manawyddan—, no es el momento de quedarnos aquí. Hemos perdido nuestros perros y nos es imposible ganar nuestra subsistencia. Vamos a Lloegyr, será más fácil vivir allí que aquí.

—Con mucho gusto, señor —respondió ella—, vayamos allá.

Partieron juntos a Lloegyr.

—¿Qué oficio tendrás, señor? —dijo ella—. Escoge uno apropiado.

—Seré zapatero, como fui antes —respondió él.

—Señor, no es un oficio apropiado para un hombre tan hábil y de tan alta condición como tú.

—Sin embargo, a ése me dedicaré.

Empezó su oficio y para su trabajo se sirvió del mejor cordobán que encontró en la ciudad. Luego, como habían hecho antes en otra ciudad, abrochó los zapatos con hebillas doradas de tal modo que el trabajo de todos los zapateros de la ciudad era en vano comparado con el suyo. A nadie más compraban, si en su casa encontraban calzados o botas. Al cabo de un año, los zapateros estaban llenos de envidias y malas intenciones contra él; pero fue advertido e informado de que los zapateros se habían puesto de acuerdo para matarle:

—Señor —dijo Kicva—, ¿por qué soportar semejante cosa de estos villanos?

—Dejémoslos y regresemos a Dyvet —respondió Manawyddan.

Se dirigieron a Dyvet. Al marchar, Manawyddan se llevó consigo un haz de trigo. Llegó a Arberth y allí se instaló. Y nada le complacía más que ver Arberth y los lugares donde había ido a cazar en compañía de Pryderi y Rhiannon. Se acostumbró a coger el pescado y las bestias salvajes en su guarida. A continuación se puso a trabajar, sembró un cercado, luego un segundo, después un tercero. Pronto vio brotar el mejor trigo del mundo y crecer en los tres cercados del mismo modo: era imposible ver trigo más bello. Pasaron las estaciones del año y llegó la época de la recolección. Fue a ver uno de sus cercados: estaba maduro. «Mañana segaré éste», dijo. Regresó a pasar la noche en Arberth y al despuntar el alba partió para recolectar su cercado. Al llegar, no encontró más que paja desnuda; todo había sido arrancado a partir de donde el tallo se convierte en espiga; la espiga estaba completamente vacía y sólo quedaba la caña. Se sorprendió mucho y fue a ver otro cercado: aquél también estaba maduro.

—Mañana vendré a segar éste —dijo.

Y a la mañana siguiente volvió con la intención de hacer allí la siega: al llegar, no encontró más que el cáñamo desnudo.

—Señor Dios —exclamó—, ¿quién ha decidido consumir así mi ruina? Y sé quién es: es el que empezó mi ruina quien ahora la termina, y quien arruinó todo el país.

Fue a ver el tercer cercado; era imposible ver trigo más hermoso y aquél estaba maduro.





—Que caiga la vergüenza sobre mí —dijo— si no velo esta noche. El que se ha llevado el otro trigo vendrá a buscar también éste; así sabré quién es.

Tomó sus armas y se puso a vigilar el cercado. Advirtió a Kicva.

—¿Qué piensas hacer? —dijo ella.

—Vigilar el cercado esta noche —respondió.

Y allí se fue. Y cuando estaba allí, hacia medianoche oyó el mayor ruido del mundo. Miró: era la tropa de ratones mayor del mundo y era imposible contarlos ni calcular el número. Antes de que pudiera darse cuenta, éstos se precipitaron en el cercado; cada uno trepó a lo largo de un tallo, lo inclinó, partió la espiga y se la llevó, dejando el cáñamo desnudo. No veía ni

un solo tallo que no fuera atacado por un ratón y del que ellos no se llevasen la espiga consigo.

Arrastrado por el furor y el despecho, se precipitó en medio de los ratones, pero no conseguía alcanzar a ninguno, como si se tratara de moscas o pájaros en el aire. Divisó a uno de aspecto macizo, por lo que le creyó incapaz de moverse con agilidad. Empezó a perseguirlo, lo cogió, lo metió en su guante, lo ató con una cuerda y se dirigió con el guante a la corte.

Entró en la sala donde se encontraba Kicva, encendió el fuego y colgó el guante por la cuerda en un clavo.

—¿Qué hay ahí, señor? —preguntó Kicva.

—Un ladrón al que he sorprendido robándome —respondió.

—¿Qué tipo de ladrón podrías meter en tu guante, señor?

—Ésta es toda la historia —respondió.

Y le contó cómo le habían estropeado y arruinado sus cercados y cómo los ratones habían invadido el último ante sus propios ojos.

—Y uno de ellos era muy macizo —añadió—. Ése fue el que atrapé en el guante. Lo colgaré mañana y pongo a Dios por testigo que los colgaría a todos si los tuviera.

—Señor, lo comprendo. Pero es impropio ver a un hombre de tu rango y dignidad colgando un vil animal como éste. Y si obraras como es debido, te olvidarías de ese animal y le dejarías ir.

—Que la vergüenza cayera sobre mí, si no los colgara a todos si los hubiera atrapado. No voy a dejar de colgar al único que he atrapado.

—Señor, ninguna razón tenía para acudir en ayuda de este animal; solamente quería evitarte una acción indigna de ti. Pero haz tu voluntad, señor.



—Si conociera la menor razón del mundo por la que quisieras ayudarme, señora, seguiría tu consejo —contestó Manawyddan—, pero como no la conozco estoy decidido a matarlo.

—Hazlo así entonces —dijo ella.

Entonces se dirigió a Gorsedd Arberth con el ratón y plantó dos horcas en el lugar más elevado del monte. Cuando lo estaba haciendo, vio venir hacia él a un clérigo vestido con viejos y pobres hábitos. Desde hacía siete años Manawyddan no había visto ni a hombre ni a bestia, a excepción de las tres personas con las que había vivido, hasta el momento en que dos de ellas desaparecieron.

—Buenos días, señor —dijo el clérigo.

—Dios te dé bien, seas bienvenido —respondió—. ¿De dónde vienes, clérigo?

—Vengo de Lloegyr, donde era cantor. ¿Por qué me lo preguntas?

—Porque desde hace siete años no he visto más que a tres personas y ahora a ti.

—Pues bien, señor, me dirijo ahora por esta región a mi propio país. ¿En qué estás ocupado, señor?

—En colgar a un ladrón al que cogí robándome.

—¿Qué tipo de ladrón, señor? Veo en tu mano un animal que parece un ratón y no es propio de un hombre de tu rango tocar semejante animal; suéltalo.

—De ninguna manera lo soltaré, por mí y por Dios. Lo he sorprendido robándome y le aplicaré la ley de los ladrones: la horca.

—Señor, antes de ver a un hombre de tu rango realizar semejante tarea te daré una libra que he recibido como limosna; suelta al animal.

—Ni lo soltaré, ni lo venderé.

—Como quieras, señor, si no resultara impropio ver a un hombre de tu rango tocar a semejante animal, nada me habría importado.

Y el clérigo se alejó.

En el momento en que colocaba la viga sobre las horcas, vio acercarse a un sacerdote montado sobre un caballo enjaezado.

—Buenos días, señor —dijo el sacerdote.

—Dios te dé bien —respondió Manawyddan—. Dame tu bendición.

—Dios te bendiga. ¿Y qué haces aquí, señor?

—Cuelgo a un ladrón que he cogido robándome.

—¿Qué tipo de ladrón es, señor?

—Una criatura con forma de ratón. Me ha robado y le daré la muerte de los ladrones.

—Señor, antes de verte tocar a semejante animal, te lo compro; suéltalo.

—Pongo a Dios por testigo que no lo venderé ni lo soltaré.

—Justo es reconocer, señor, que carece de valor. Antes de ver cómo te deshonras con esa bestia te daré tres libras; suéltalo.

—Por mí y por Dios —dijo Manawyddan—, no pienso hacer con él otra cosa que lo que debo: colgarlo.

—Está bien, señor, haz lo que quieras.

El sacerdote se marchó.

Entonces Manawyddan hizo un nudo corredizo alrededor del cuello del ratón. Cuando se disponía a tirarlo hacia arriba vio la comitiva de obispo con sus bagajes y su séquito y al propio obispo que se acercaba hacia él. Paró su trabajo:

—Señor, ¿qué haces aquí? —le preguntó el obispo.

—Cuelgo a un ladrón que he cogido robándome —  
respondió Manawyddan.

—¿No es un ratón lo que veo en tu mano?

—Sí, y me ha robado.

—Puesto que llego en el momento en que va a morir, te lo compro; te daré por él siete libras. No quiero ver a un hombre de tu rango destruir a un animal tan insignificante como éste: suéltalo y quédate con el dinero.

—No lo soltaré, por mí y por Dios.

—Puesto que no lo quieres soltar a este precio, te ofrezco veinticuatro libras de plata contante.

—No lo soltaré ni por el doble, pongo a Dios por testigo.

—Ya que no lo quieres soltar a este precio, te ofrezco todos los caballos que hay en este campo, las siete cargas y los siete caballos que las llevan.

—Nada de todo eso quiero.

—Ya que no lo quieres, pon tú mismo el precio.

—Quiero la libertad de Rhiannon y Pryderi.

—La tendrás.

—Eso no es suficiente.

—¿Qué quieres entonces?

—Que hagas desaparecer el hechizo y el encantamiento de los siete cantrevs de Dyvet.

—Te lo concedo. Suelta al ratón.

—No lo soltaré antes de saber quién es.

—Es mi mujer; y si no lo fuera, no intentaría que lo soltaras.

—¿Por qué ha venido a mí?

—Para hacer pillaje. Soy Llwyd, hijo de Kilcoet, y fui yo quien echó el encantamiento sobre los siete cantrevs de Dyvet y lo hice por amistad a Gwawl, hijo de Clut, para castigar a Pryderi por el juego del Tejón en el saco que Pwyll, señor de Annwyn, hizo sufrir a Gwawl en la corte de Eveidd Hen por un mal consejo<sup>[127]</sup>. Habiéndose enterado que tú habías venido a vivir al país, las gentes de mi casa acudieron a mí y me pidieron que los transformara en ratones para destruir tu trigo. La primera noche sólo fueron las gentes de mi casa; la segunda noche también y destruyeron los dos cercados. La tercera noche, mi mujer y las damas de la corte me rogaron que también las transformara a ellas y así lo hice. Ella estaba encinta; de lo contrario, no habrías podido alcanzarla. Pero puesto que ha ocurrido así y está en tu poder, te devolveré a Pryderi y Rhiannon y libraré a Dyvet del hechizo y del encantamiento. Ya te he dicho quién es, suéltala ahora.

—No lo haré en modo alguno.

—¿Qué quieres entonces?

—Esto es lo que quiero: que jamás haya encantamiento en los siete cantrevs de Dyvet y que nadie pueda hechizarlos.

—Te lo concedo. ¡Suéltale ahora!

—A fe mía que no lo haré.

—¿Qué más quieres?

—Que jamás nadie se tome venganza de esto con Pryderi, Rhiannon o conmigo.

—Tendrás todo lo que quieras y realmente has demostrado mucho ingenio. Si no lo hubieras indicado así todas las desgracias habrían caído sobre ti.

—Sí, he hecho la petición para guardarme de ello.

—Libera a mi mujer en mi presencia.

—No la liberaré antes de haber visto a Pryderi y a Rhiannon aquí conmigo.

—Míralos, aquí vienen.

En ese momento aparecieron Pryderi y Rhiannon. Manawyddan fue a su encuentro, los saludó y se sentaron juntos.

—Señor —dijo el obispo—, libera ahora a mi mujer; ¿no se te ha concedido todo lo que has indicado?

—La liberaré con mucho gusto.

Y la puso en libertad. El obispo la tocó con su vara mágica y se convirtió en la joven más bella que jamás hubieran visto.

—Mira el país a tu alrededor y verás las casas y viviendas en tan buen estado como antes —dijo el obispo.

Se levantó y miró. Vio que todo el país estaba habitado, con todos sus ganados y sus casas.

—¿Qué servicio realizaban Pryderi y Rhiannon? —preguntó Manawyddan.

—Pryderi llevaba alrededor del cuello los martillos de la puerta de mi casa y Rhiannon llevaba alrededor del cuello las colleras de los asnos después de que habían llevado el heno. Éste ha sido su cautiverio.

Debido a este cautiverio, esta historia fue llamada Mabinogi de Mynnweir y de Mynnord<sup>[128]</sup>.

Así termina esta rama de los Mabinogi.

## Math, Hijo De Mathonwy

Math<sup>[129]</sup>, hijo de Mathonwy, era señor de Gwynedd y Pryderi, hijo de Pwyll, era señor de los veintiún cantrevs del Sur. Éstos eran: los siete cantrevs de Dyvet, los siete cantrevs de Morganhwc (Glamorgan), los cuatro de Keredigyawn (Cardigan) y los tres de Ystrat Tywi (Carmarthen).

En aquella época, Math, hijo de Mathonwy, sólo podía vivir mientras sus dos pies reposaran en el regazo de una virgen, a menos que el tumulto de la guerra no se lo impidiera<sup>[130]</sup>. La doncella que estaba con él era Goewin, hija de Pebin, de Dol Pebin, en Arvon. Según las gentes del país, era la joven más bella de su tiempo. Y Math encontró reposo en Caer Dathyl<sup>[131]</sup>, en Arvon. No podía hacer el recorrido por el país, pero Gilvaethwy, hijo de Don y Gwydyon, hijo de Don, sus sobrinos, los hijos de su hermana<sup>[132]</sup>, y las gentes de su casa con ellos, lo hacían en su lugar. Y la doncella estaba siempre con Math. Gilvaethwy puso su corazón en la doncella y la amó tanto que no sabía lo que hacía a causa de ella. Y su color, rostro y figura quedaron devastados por amor a ella de modo que resultaba difícil reconocerle. Gwydyon, su hermano, le observó un día con atención.

—Joven —le dijo—, ¿qué te ha sucedido?

—¿Por qué? ¿Qué ves en mí? le preguntó.

—Veo que has perdido tu semblante y tu color: ¿qué te ocurre?

—Señor hermano, no me atrevería a confesar a nadie lo que me ha sucedido.

—¿Qué es, amigo?

—Tú conoces el privilegio de Math, hijo de Mathonwy: si el viento se la lleva, se entera de cualquier conversación entre dos personas, aunque se hable lo más bajo posible<sup>[133]</sup>.

—Está bien, no digas más, conozco tu pensamiento —dijo Gwydyon—. Amas a Goewin.

Al ver que su hermano conocía su pensamiento, Gilvaethwy exhaló el suspiro más profundo del mundo.

—Deja de suspirar, amigo —dijo Gwydyon—; no es ése el camino para lograr el éxito en una empresa. Puesto que no hay otro medio, haré que los reclutamientos de Gwynedd, Powys y Deheubarth<sup>[134]</sup> se subleven, de modo que puedas tener a la doncella. Alégrate; haré esto por ti.

Y en esto acudieron junto a Math, hijo de Mathonwy.

—Señor —dijo Gwydyon—, he oído que han llegado al Sur una especie de animales que jamás hemos visto en esta isla.

—¿Cómo les llaman? preguntó Math.

—Hob (cerdos), señor.

—¿Qué tipo de animales son?

—Son pequeñas bestias, pero con una carne mejor que la de los bueyes. Son pequeños y cambian de nombre. Ahora les llaman moch (puercos).

—¿A quién pertenecen?

—A Pryderi, hijo de Pwyll, y se los ha enviado desde Annwryn Arawn, rey de Annwryn, y en estos días allí siguen llamándose: Hannerhwch, Hannerhob<sup>[135]</sup>.

—¡Y bien! —replicó—, ¿de qué forma podríamos obtenerlos?

—Iré, señor, con otros once compañeros en guisa de bardos<sup>[136]</sup>, a pedir los cerdos. No me los negará, mi idea no es mala y no quiero volver sin los puercos.

—Con mucho gusto. Parte hacia allí.

Partió con Gilvaethwy y otros diez compañeros hasta Keredígawn, en el lugar que ahora llaman Ruddlan Teivi<sup>[137]</sup>. Allí se encontraba una corte de Pryderi y entraron allí en guisa de bardos. Les recibieron bien. Aquella noche, Gwydyon se sentó a un lado de Pryderi.

—Mucho nos alegraría oír un relato a alguno de aquellos jóvenes —dijo Pryderi.

—Señor —respondió Gwydyon—, es una costumbre entre nosotros que la primera noche en que nos encontramos junto a un gran hombre, el Pennkerdd (jefe de bardos) tome la palabra. Te relataré con mucho gusto un cuento.

Gwydyon era el mejor narrador de cuentos del mundo. Y aquella noche distrajo a la corte con agradables cuentos y relatos y para Pryderi fue un placer conversar con él. Al terminar con aquello, Gwydyon dijo:

—Señor, ¿podría alguien decirte mi misión mejor que yo?

—¡Oh, no! —respondió—; tu lengua está llena de recursos.

—Ésta es mi misión, señor: vengo a pedirte los animales que te han enviado de Annwvyn.

—Eso sería lo más fácil del mundo si no existiera un convenio respecto a ello entre mi país y yo; se ha convenido que no me despojaré de ellos antes de que su número se haya doblado.

—Señor, puedo librarte de tu palabra. He aquí cómo: no me des los cerdos esta noche, pero no me los niegues. Mañana te propondré un cambio por ellos.

Y aquella noche Gwydyon y sus compañeros se dirigieron a sus habitaciones para tomar consejo.

—Hombres —dijo—, por mucho que pidamos los puercos no nos los darán.



—Con toda seguridad —respondieron—, ¿pero cómo podríamos conseguirlos?

—Veré cómo conseguirlos —dijo Gwydyon.

Recurrió entonces a sus artificios y comenzó a desplegar su magia. Y por magia hizo aparecer doce sementales, doce lebreles negros, y de pecho blanco, con sus doce collares y sus doce correas que todo el mundo habría creído de oro. Sobre los doce caballos había doce sillas y todo lo que debía ser hierro era oro, y las bridas estaban hechas también del mismo modo. Se dirigió junto a Pryderi con los caballos y los perros.

—Buenos días, señor —dijo.

—Dios te dé bien —respondió Pryderi—, seas bienvenido.

—Señor, aquí tienes un medio de liberarte de la palabra que diste ayer noche con respecto a los puercos que no querías vender ni dar. Puedes cambiarlos por algo mejor. Te ofrezco estos doce caballos con todo su equipamiento, tal como lo ves, con sus sillas y sus bridas, estos doce lebreles, con sus collares y sus correas, así como estos doce escudos de oro.

Aquellos escudos eran champiñones transformados por su magia.

—Bien —dijo Pryderi—, vamos a tomar consejo.

Decidieron dar los puercos a Gwydyon a cambio de los caballos, los perros y los escudos. Las gentes del Norte se despidieron y se pusieron en camino con los puercos.



—Compañeros —dijo Gwydyon—, tenemos que marchar a toda prisa. El encantamiento durará sólo un día, hasta mañana.

Aquella misma noche marcharon hasta las tierras altas de Keredigyawn, lugar que aún se llama, por este motivo, Mochdref (la ciudad de los puercos). Al día siguiente se pusieron en marcha, atravesaron Elenit y a la noche se

encontraban en Keri y Arwystli<sup>[138]</sup>, en la ciudad que desde entonces también se llamó Mochtref. Reanudaron su marcha y a la noche llegaron a un kymmwt<sup>[139]</sup> de Powys, que por esta razón, se llama Mochnant. Luego alcanzaron el cantrev de Ros y pasaron la noche en la ciudad conocida aún con el nombre de Mochtref.

—Hombres —dijo Gwydyon—, refugiémonos con los animales en el corazón de Gwynedd; han salido ejércitos en nuestra persecución.

Se dirigieron a la ciudad más elevada de Arllechwedd<sup>[140]</sup> y construyeron allí cuadras para los puercos, y por esta razón la ciudad fue llamada Creuwryon<sup>[141]</sup>. Hechas las cuadras, se dirigieron junto a Math, hijo de Mathonwy, en Kaer Dathyl. Cuando llegaron, estaban llamando a las gentes del país a las armas.

—¿Qué ocurre? —preguntó Gwydyon.

—Pryderi —le dijeron— está reclutando a las gentes de sus veintiún cantrem para perseguirlos. Mucho nos ha sorprendido la lentitud de vuestra marcha. ¿Dónde están los animales que habíais ido a buscar? —preguntó Math.

—Construimos cuadras para ellos en el otro cantrev —dijo Gwydyon.

En esto oyeron las trompetas y el reclutamiento por todo el país. Ellos también se armaron y marcharon hasta Pennardd<sup>[142]</sup>, en Arvon. Y aquella noche Gwydyon, hijo de Don, y Gilvaethwy, su hermano, volvieron a Kaer Dathyl; y Gilvuethwy se acostó con Goewin, hija de Pebin, en el lecho de Math, hijo de Mathonwy; y todas las doncellas fueron echadas violentamente de allí, y ella se acostó con él contra su voluntad. Al día siguiente, cuando vieron despuntar el alba, se dirigieron junto a Math, hijo de Mathonwy, y sus tropas. Cuando llegaron, se disponían a decidir en qué lado esperarían a Pryderi y a los hombres del Sur. Ellos también tomaron parte en la deliberación. Se decidió que esperarían en el corazón de

Gwynedd. En efecto, esperaron en el centro de dos distritos, Maenawr Pennard y Maenawr Coet Alun<sup>[143]</sup>. Pryderi fue allí a atacarles, y allí se entabló la batalla y fue grande la matanza por ambas partes, y los hombres del Sur fueron forzados a la retirada. Retrocedieron hasta el lugar que aún hoy se llama Nantcall<sup>[144]</sup>, perseguidos por sus adversarios. Allí la matanza fue indescriptible. Entonces se batieron en retirada hasta el lugar llamado Dol Penmaen<sup>[145]</sup>, y entonces se concentraron y pidieron la paz. Pryderi entregó rehenes; los rehenes eran Gwrgi Gwastra y otros veintitrés hijos de nobles. Después de aquello avanzaron en paz hasta Traeth Macar<sup>[146]</sup>; pero cuando se encontraron reunidos en Melenryt<sup>[147]</sup>, nada pudo impedir que las gentes a pie se lanzaran flechas. Pryderi envió mensajeros para pedir a Math que detuviera a sus huestes y que permitieran que el asunto se arreglara entre él y Gwydyon, hijo de Don, que era el causante de todo aquello. Cuando Math, hijo de Mathonwy, hubo oído su mensaje, dijo:

—Por mí y por Dios, si a Gwydyon, hijo de Don, le parece bien, lo permito con gusto; no es mi deseo forzar a nadie a combatir mientras nosotros mismos podamos hacer algo.

—Pryderi considera que lo adecuado sería oponer su cuerpo al cuerpo del hombre que le ha causado semejante perjuicio y dejar aparte a las dos huestes.

—Pongo a Dios por testigo —dijo Gwydyon—, que no pido a los hombres de Gwynedd que combatan por mí, desde el momento en que puedo luchar solo con Pryderi. Opondré con mucho gusto mi cuerpo al suyo.

Llevaron la respuesta a Pryderi.

—No pido a nadie que busque compensación más que a mí mismo —dijo Pryderi.





Los dejaron solos y apartados; se armaron y combatieron. Y por su valor y fortaleza, su magia y sus encantamientos, Gwydyon venció y Pryderi murió. Fue enterrado en Maentyvyawc, encima de Melenryt, y allí está su tumba.

Las gentes del Sur se dirigieron a su país con amargas lamentaciones. No era nada extraño. Habían perdido a su señor, y a muchos de sus nobles, sus caballos y gran parte de sus armas.

Los hombres de Gwynedd regresaron llenos de alegría y entusiasmo.

—Señor —dijo Gwydyon a Math—, ¿no haríamos un acto de justicia devolviendo a las gentes del Sur los rehenes que

nos entregaron por la paz? No tenemos derecho a tenerlos en cautiverio.

—Que los dejen en libertad —respondió Math.

Permitieron a Gwrgi y a los otros rehenes que fueran a reunirse con los hombres del Sur. Math se dirigió a Kaer Dathyl, mientras que Gilvaethwy, hijo de Don, y todas las gentes de su casa que estaban con él, fueron a hacer el recorrido de Gwynedd, como de costumbre, y no acudieron a la corte. Cuando llegó a su habitación, Math hizo preparar un lugar donde pudiera reclinarsse y reposar sus pies en el regazo de la doncella.

—Señor —dijo Goewin—, busca a una virgen que soporte tus pies: yo soy mujer.

—¿Qué quiere decir eso? —respondió él.

—Me han asaltado abiertamente, señor. No permanecí silenciosa; no hay persona en la corte que no lo sepa. Los que vinieron fueron tus sobrinos, los hijos de tu hermana, Gwydyon, hijo de Don y Gilvaethwy, hijo de Don. A mí me violaron y sobre ti echaron vergüenza. Se han acostado conmigo, en tu habitación y en tu propio lecho.

—Muy bien —respondió él—, haré lo que pueda: lo primero compensación para ti y después buscaré compensación para mí. Te tomaré como mujer y pondré en tus manos la posesión de mi reino.

Y, mientras tanto, los dos hijos de Don no se acercaban a la corte; continuaron haciendo el recorrido por el país hasta el momento en que se prohibió darles alimentos y bebidas. Al principio se mantuvieron alejados, pero luego acudieron junto a él.

—Buenos días, señor.

—Sí —dijo él—, ¿habéis venido para darme satisfacción?

—Señor, estamos dispuestos a hacer tu voluntad.

—Si siempre hubiera sido así, no habría perdido ni hombre ni caballos; no podéis reparar mi vergüenza después de la muerte de Pryderi. Pero ya que habéis venido hasta mí quiero castigaros.

Cogió su vara mágica y con ella tocó a Gilvaethwy, transformándolo en una cierva bien formada; el otro quiso huir, pero le alcanzó y le tocó con la misma vara y lo transformó en un ciervo.

—Como siempre habéis sido afines, haré que marchéis juntos —dijo Math—, os aparearéis del mismo modo que los animales cuya forma tenéis y procrearéis en la época acostumbrada para ello. Y dentro de un año desde este día, regresaréis junto a mí.

Aquel mismo día después de un año se oyó gran alboroto en las paredes de debajo de la habitación y los ladridos de los perros de la corte en respuesta al alboroto.

—Id a ver qué pasa fuera —dijo Math.

—Señor —dijo uno—, acabo de verlo: hay un ciervo, una cierva y un cervatillo.

Entonces Math se levantó y salió. Y cuando estuvo fuera vio tres animales: un ciervo, una cierva y un cervatillo. Levantó su vara mágica y dijo:

—Aquél que haya sido cierva el año pasado, será jabalí este año, y el que fue ciervo será jabalí hembra —y les tocó con su vara—. Me quedaré con el pequeño —añadió—; haré que lo críen y bauticen.

Le dieron el nombre de Hyddwn.

—En cuanto a vosotros —dijo—, seréis jabalí macho y jabalí hembra, y los instintos de los jabalís serán los vuestros. Dentro de un año desde este día, estaréis bajo los muros de esta casa con vuestro vástago.

Al cabo de un año oyeron los ladridos de los perros bajo los muros de la habitación y toda la corte acudió hacia allí. Él

mismo se levantó y salió. Fuera vio tres animales: un jabalí macho, un jabalí hembra y con ellos un pequeño muy crecido.

—Me quedaré con éste y lo haré bautizar —dijo.

Y le tocó con su vara mágica y lo convirtió en un hermoso adolescente de cabellos castaño rojizos. Le llamaron Hychtwn.

—En cuanto a vosotros, el que fue jabalí el año pasado será loba este año y el que fue jabalí hembra será lobo.

Diciendo estas palabras, los tocó con su vara mágica y se convirtieron en lobo y loba.

—Tendréis —dijo— los instintos de los animales de los que tenéis la forma. Estad aquí bajo estos muros dentro de un año desde este día.

El mismo día un año después, se oyó un gran tumulto y ladridos de perros bajo los muros de su habitación. Se levantó y salió. Fuera vio a un lobo y a una loba y con ellos a un fuerte lobežno.

—Me quedo con éste y lo haré bautizar —dijo—, ya sé cuál será su nombre: se llamará Bleiddwn. Tenéis tres hijos y sus nombres son: Bleiddwn, Hyddwn, Hychtwn<sup>[148]</sup> Hir (el largo). Los tres hijos de Gilvaethwy el traidor, tres auténticos campeones.

Y entonces tocó sus cuerpos con la vara mágica y se encontraron en su propia carne.

—Hombres —dijo Math—, si me habéis causado perjuicio, ya habéis sido castigados bastante. Habéis sufrido la gran vergüenza de haber tenido hijos uno de otro. Preparad un baño para estos hombres, lavadles la cabeza y dadles vestimentas.

Ejecutaron sus órdenes. Cuando estuvieron dispuestos, volvieron junto a él.

—Hombres, habéis obtenido la paz —dijo Math—, también tendréis la amistad; aconsejadme: ¿a qué virgen



podría recurrir?

—Señor —respondió Gwydyon, hijo de Don—, fácil es tal consejo: a Aranrot, hija de Don, tu sobrina, la hija de tu hermana.

Fueron a buscarla: la joven entró.

—Doncella —dijo Math—, ¿eres virgen?

—Sí, señor, que yo sepa —respondió ella.

Entonces cogió su vara mágica y la dobló.

—Pasa por encima —dijo—, y si eres virgen, lo reconoceré.

Pasó por encima de la vara encantada y en aquel paso parió a un niño rubio y robusto y el niño lanzó un fuerte grito. Después del grito, ella se dirigió a la puerta y en el mismo momento parió un niño semejante; pero antes de que nadie pudiera darse cuenta de aquel segundo alumbramiento Gwydyon cogió al niño, lo envolvió en una capa de brocado y lo escondió en el fondo de un cofre, al pie de su lecho.

—Y bien —dijo Math, hijo de Mathonwy, dirigiéndose al niño rubio—, te voy a hacer bautizar aquí y haré llamarte Dylan.

Le bautizaron. Apenas fue bautizado, se dirigió al mar. En cuanto se metió, recibió la naturaleza del mar y nadó tan bien como el más rápido de los peces. Por esa razón le llamaron Dylan Eilton (Dylan, hijo de la ola). Jamás hubo ola que rompiera bajo él. El golpe que causó su muerte fue asestado por Govannon, su tío, y fue uno de los Tres Golpes Funestos.

Como Gwydyon estuviera despierto en la cama, oyó los gritos en el cofre al pie de su lecho. No eran muy fuertes, aunque lo suficiente para que él los oyera. Se levantó precipitadamente y abrió el cofre. Vio a un niño moviendo los brazos en medio de la capa y apartándola a un lado cogió al niño entre sus brazos y se dirigió con él a la ciudad, donde conocía a una mujer que le daría el pecho, y acordó que ella

alimentaría al niño. Aquel año, el niño ya se ponía de pie y al cabo de un año parecía dos años mayor por su gran tamaño. Al cabo de un segundo año era un niño grande capaz de ir solo a la corte. Cuando fue a la corte, Gwydyon se ocupó de él; el niño se familiarizó con él y lo amó más que a nadie. Entonces fue educado en la corte hasta la edad de cuatro años; y ya habría resultado admirable que un niño de ocho años de edad fuera tan grande como él. Un día fue a pasear detrás de Gwydyon. Éste se dirigió con él a Kaer Aranrot. Al verle entrar, Aranrot se levantó para ir a su encuentro, darle la bienvenida y saludarle.

—Dios te dé bien —dijo él.

—¿Quién es el niño que te sigue? —dijo ella.

—Este niño es tu hijo —respondió Gwydyon.

—Hombre —exclamó ella—, ¿por qué quieres ultrajarme así, buscar mi vergüenza y mantener durante tanto tiempo mi deshonor?

—A menos que sufras mayor vergüenza que la mía por educar a un niño tan hermoso como éste, poca cosa será tu vergüenza.

—¿Cuál es el nombre de tu hijo<sup>[149]</sup>? —preguntó ella.

—En realidad, todavía no tiene —le respondió.

—Pues bien, juro que su destino será carecer de nombre hasta que lo reciba de mí —dijo Aranrot.

—Pongo a Dios por testigo; eres una mujer perversa, pero el niño tendrá un nombre aunque te resulte enojoso y tú jamás volverás a tener aquél que te enfurece haber perdido. ¡Nunca más serás llamada doncella!

Diciendo estas palabras, se marchó encolerizado, y regresó a Kaer Dathyl y allí pasó la noche.

Al día siguiente se levantó, cogió a su hijo y se fue a pasear a la orilla del mar, que se prolongaba desde allí hasta

Aber Menei. Y cuando vio algas y varec hizo aparecer por magia un navío en el lugar, y de las algas hizo gran cantidad de cordobán y le dio diversos colores, de modo que nadie habría visto nunca cuero más hermoso. Izó la vela del barco y se dirigió con el niño a la puerta de entrada de Kaer Aranrot. Y allí empezaron a hacer zapatos y a coserlos. Cuando se dio cuenta de que habían sido vistos desde el castillo, cambió su propio semblante y el del niño por otros para que no pudieran reconocerles.

—¿Quiénes son esos hombres que están en el barco? —preguntó Aranrot.

—Son zapateros —le respondieron.

—Id. a ver qué tipo de cuero tienen y cómo trabajan —les ordenó.

Se dirigieron junto a ellos y encontraron a Gwydyon coloreando el cuero y lo hacía con oro. Los mensajeros fueron a llevárselo a Aranrot.

—Muy bien —dijo—, llevad la medida de mi pie a ese zapatero y decidle que me haga zapatos.

Él le hizo los zapatos, pero no a su medida, sino mayores. Le llevaron los zapatos, pero eran demasiado grandes.

—Son demasiado grandes —dijo—. Se los pagaré, pero que me haga un par más pequeños.

Entonces le confeccionó un par mucho más pequeños para su pie y se los envió.

—Decidle —dijo— que éstos tampoco me van bien.

Le llevaron sus palabras.

—Y bien —exclamó él—, no haré otros zapatos antes de haber visto su pie.

Fueron a decírselo.

—De acuerdo —exclamó ella—, iré donde está él.

Y se dirigió al barco. Y cuando llegó él estaba cortando y el niño cosiendo.

—Buenos días, señora

—Dios esté contigo —respondió—. Mucho me sorprende que no logres hacer unos zapatos a mi medida.

—Es verdad, pero ahora sí seré capaz.

En aquel momento, un reyezuelo se posó en la borda del barco. El niño le apuntó y lo alcanzó entre el tendón de la pata y el hueso. Ella se echó a reír.

—En verdad —exclamó—, con mano diestra le ha alcanzado el hermoso.

—Acaba de recibir un nombre, sin que tengamos que rogar a Dios para recompensarte, y el nombre no es malo: de ahora en adelante se llamará Llew Llaw Gyffes<sup>[150]</sup> —exclamó Gwydyon.

Y entonces de inmediato, todo lo que había hecho se transformó en alga y varec y no continuó con aquel trabajo, que le valió el nombre de uno de los Tres Zapateros Orfebres<sup>[151]</sup>.

—En verdad —dijo ella—, nada te hace disfrutar tanto como hacerme daño.

—Nada malo te he hecho ahora —respondió.

Y entonces devolvió al niño su propio semblante y él también recobró su aspecto.

—Bien —dijo Aranrot—, juro que el niño tendrá como destino carecer de armas<sup>[152]</sup> hasta que yo misma no se las haya dado.

—Por mí y por Dios —dijo Gwydyon—, puedes ser tan perversa como quieras, pero el niño tendrá armas.

Entonces se dirigieron a Dinas Dinllew. Llew Llaw Gyffes fue criado hasta que estuvo en situación de montar cualquier

caballo y hubo alcanzado un desarrollo completo en sus rasgos, estatura y corpulencia.

Gwydyon se dio cuenta de que se sentía humillado por carecer de caballo y de armas y le llamó junto a él.

—Joven —le dijo—, mañana iremos de viaje tú y yo: alégrate.

—Lo haré —respondió el joven.

Al día siguiente, se levantaron al despuntar el alba y remontaron la costa hasta Brynn Aryen. Cuando llegaron a lo alto de Kevyn Clutno, equiparon sus caballos y se dirigieron a Kaer Aranrot. Entonces cambiaron sus semblantes y acudieron a la entrada con el aspecto de dos jóvenes, aunque de todos modos Gwydyon adoptara un rostro más grave que el de su compañero.

—Portero —dijo—, entra y di que hay aquí bardos de Morgannwc.

El portero obedeció.

—Que sean bienvenidos; en nombre de Dios, dejadles entrar —dijo ella.

Hubo allí gran alegría por su llegada. La sala fue preparada y se sentaron a la mesa. Cuando hubieron terminado de comer, ella conversó con Gwydyon de cuentos e historias. Gwydyon era buen narrador de cuentos. Cuando llegó el momento de dejar de beber, les prepararon una habitación y se fueron a acostar. Gwydyon se levantó de madrugada y apeló a su magia y poder. Cuando empezaba a clarear se oyó gran agitación y un gran ruido de trompetas por todo el país. Cuando llegó el día, oyeron golpear en la puerta de la habitación y a Aranrot pidiendo que la abrieran. El joven se levantó y abrió. Ella entró seguida de una doncella.

—Ay, señores —dijo—, nos encontramos en una mala situación.

—Sí —respondieron ellos—; hemos oído el sonido de las trompetas y gritos: ¿qué ocurre?

—En verdad —dijo—, es imposible ver el color de las olas, de tan apretados que están los barcos, y se dirigen a tierra con toda la rapidez que pueden. ¿Qué podemos hacer?

—Señora —dijo Gwydyon—, no hay más consejo que el de encerrarnos en el castillo y defenderlo lo mejor que podamos.

—Dios os lo recompense. Preparaos para defenderlo; encontraréis aquí muchas armas.

Y en esto fue en búsqueda de armas. Regresó con dos doncellas que llevaban armas para los hombres.

—Señora —dijo Gwydyon—, arma a este joven y que las dos doncellas me ayuden a mí. Ya oigo el tumulto de la gente que llega.

—Lo haré con mucho gusto —respondió ella. Y gustosamente le armó de todas las armas.

—¿Has acabado de armar a este joven? —dijo Gwydyon a Aranrot.

—Ya está completamente armado —respondió.

—Yo también he terminado. Dejemos ahora las armas, ya no las necesitamos.

—¡Oh! ¿Por qué? La flota está rodeando la casa.

—No, señora, no hay aquí ninguna flota.

—¿Qué significa entonces todo este reclutamiento?

—Ha sido para romper el sortilegio que lanzaste sobre tu hijo y para procurarle armas y las ha obtenido sin que tú tengas derecho a agradecimientos.

—Por mí y por Dios, eres un hombre malvado. Muchos jóvenes podrían haber perdido sus vidas a causa del reclutamiento que has ocasionado hoy en este cantrev. Juro

que este joven estará destinado a no tener jamás mujer de la raza que puebla esta tierra.

—En verdad —dijo él—, siempre has sido una mujer perversa y nadie debería apoyarte. A pesar de todo, tendrá mujer.

Acudieron junto a Math, hijo de Mathonwy, y le presentaron las mayores quejas del mundo contra Aranrot, y Gwydyon le contó cómo le había procurado las armas al joven.

—Bien —dijo Math—, intentemos por medio de nuestra magia y encantamientos que de las flores salga una mujer para él.

Y por entonces él tenía la estatura de un hombre y realmente era el joven más hermoso que jamás se hubiera visto.

Reunieron las flores del roble, las flores de la retama y flores de la reina de los prados y con sus encantos formaron la doncella más bella y más perfecta del mundo. La bautizaron según los ritos de entonces y la llamaron Blodeuwedd (aspecto, rostro de flores).



Después se acostaron juntos durante la fiesta.

—No es fácil para un hombre mantenerse sin dominios —  
dijo Gwydyon.

—Bien —respondió Math—, le daré el mejor cantrev que  
pueda tener un joven.

—¿Qué cantrev, señor? —le preguntó.

—El de Dinodig —respondió Math.

Ese cantrev lleva hoy los nombres de Eivynydd y  
Ardudwy<sup>[153]</sup>. El lugar en el cantrev donde se construyó una  
corte fue llamado Mur y Castell<sup>[154]</sup> y estaba en los confines  
de Ardudwy. Fue allí donde habitó y gobernó y todos  
estuvieron contentos con él y su gobierno.



Un día se dirigió a Kaer Dathyl para visitar a Math, hijo de Mathonwy. Aquel día, Blodeuwedd se puso a pasear por el recinto de la corte. Se dejó oír el sonido de un cuerno, y después del sonido del cuerno vio pasar a un ciervo fatigado perseguido por perros y cazadores, y detrás de los perros y los cazadores venía toda una tropa de hombres a pie.

—Enviad un criado —dijo— para que se entere de qué tropa es ésta.

Un criado salió y preguntó quiénes eran.

—Es la tropa de Gronw Pebyr, señor de Penllyn<sup>[155]</sup> — respondieron.

El criado volvió para decírselo. Gronw continuó persiguiendo al ciervo y lo alcanzó en las orillas del río Kynvael y lo mató. Estuvo ocupado en desollarlo y en dar la encarna a los perros hasta la caída de la noche.

Cuando declinó el día y se acercaba la noche, se dirigió a la entrada de la corte.

—No hay duda de que haremos hablar mal de nosotros a este señor, si a semejante hora le dejamos ir a otro lugar sin invitarle —dijo Blodeuwedd.

—Con toda seguridad, señora —respondieron sus gentes —, justo es invitarle.

Entonces unos mensajeros fueron a llevarle la invitación. Él aceptó con placer y se dirigió a la corte y ella acudió a recibirle, darle la bienvenida y saludarle.

—Señora —dijo—, Dios recompense tu buen recibimiento.

Se desarmó y se sentaron. Blodeuwedd le miró y, a partir de ese momento, no hubo lugar en todo su ser que no estuviera penetrado de su amor. Él dirigió su mirada hacia ella y se vio invadido por los mismos sentimientos. No pudo ocultarle que la amaba y se lo dijo. Ella se regocijó y el amor que habían concebido el uno para el otro fue el único tema de

conversación aquella noche. No tardaron mucho en unirse: aquella misma noche se acostaron juntos. Al día siguiente, él quiso partir.

—No —dijo ella—, no te irás de mi lado esta noche.

Pasaron la noche juntos y pensaron cómo podrían vivir unidos.

—Sólo hay un medio —dijo él—. Tienes que intentar averiguar cómo se le puede dar muerte y lo debes hacer aparentando inquietud y amor por él.

Al día siguiente quiso partir.

—Verdaderamente —dijo ella—, no te aconsejo que hoy te vayas de mi lado.

—Puesto que ése es tu consejo, no me iré —respondió—, sólo diré que hay peligro de que el señor de esta corte regrese.

—Bien, mañana permitiré que te vayas.

Al día siguiente él quiso partir y ella no se opuso.

—Recuerda lo que te he dicho —dijo—, habla seriamente con él y hazlo pretendiendo que es por amor; consigue que te diga cómo podría sorprenderle la muerte.

Lleu Llaw Gyffes regresó aquella noche a su casa. Pasaron el tiempo en conversaciones, música y bebida. Por la noche fueron a acostarse juntos y él le dirigió la palabra una vez, luego una segunda, sin obtener respuesta.

—¿Qué te ha ocurrido? —le preguntó—. ¿No te encuentras bien?

—Estoy pensando en algo que tú jamás pensarías con respecto a mí: estoy preocupada por tu muerte, en el caso de que tú te fueras antes que yo —le respondió.

—Dios te recompense tu inquietud; pero si el mismo Dios no interviene, no resultaría fácil matarme.

—¿Querías tú decirme, por amor a Dios y a mí, de qué modo se te podría matar? Recordaré mejor que tú las precauciones a tomar.

—Con mucho gusto. No es fácil matarme de un golpe, y quien quisiera matarme tendría que fabricar una jabalina sin hacer ninguna otra cosa, menos cuando la gente estuviera en misa de domingo.

—¿Es eso cierto? —le preguntó ella.

—Completamente. No se me puede matar en una casa, ni tampoco fuera. No se me puede matar montado a caballo; ni tampoco si voy a pie.

—Entonces, ¿de qué modo se te puede matar?

—Voy a decírtelo: se me tendría que preparar un baño en la orilla de un río, colocar encima de la tina un entramado arqueado y después cubrirlo bien con paja, traer un macho cabrío y sentarlo junto a la tina; yo tendría que poner un pie sobre la espalda del macho cabrío y el otro en el borde de la tina: me daría muerte quien me alcanzara en estas condiciones.

—Doy gracias a Dios, es ésta una cosa fácil de evitar.

En cuanto obtuvo esta información, se la hizo llegar a Gronw Pebyr. Gronw se ocupó en la fabricación de la lanza y aquel mismo día después de un año estuvo dispuesta, y le hizo saber el día a Blodeuwedd.

—Señor —dijo ésta a Lleu—, me pregunto cómo podría ocurrir lo que me dijiste. ¿Querías enseñarme cómo te mantendrías sobre el borde de la tina y sobre el macho cabrío, después de que yo misma hubiera preparado el baño?

—Lo haré —respondió.

Entonces envió un mensajero a Gronw y le advirtió que estuviera al abrigo de la colina que ahora llaman Brynn Kyvergyr, en las orillas del río Kynvael. Reunió todas las cabras que encontró en el cantrev y las llevó al otro lado del río, frente a Brynn Kyvergyr. Al día siguiente dijo a Lleu:

—Señor, he hecho preparar el entramado y el baño: y ya están dispuestos.

—Iré con gusto a verlo —respondió.

Fueron a ver el baño.

—¿Quieres bañarte, señor? —dijo ella.

—Con mucho gusto —respondió. Y fue al baño y él mismo se bañó.

—Señor —dijo ella—, aquí están los animales que dices, se llaman machos cabríos.

—Bien —respondió—, haz coger uno y haz que me lo traigan.

Le llevaron el macho cabrío. Lleu salió del baño, se puso sus calzones y colocó un pie en el borde de la tina y el otro en la espalda del macho cabrío. Entonces Gronw salió de la colina a la que llaman Brynn Kyvergyr y apoyado sobre una rodilla le arrojó la lanza envenenada y lo alcanzó tan violentamente en el costado que el asta saltó y la punta quedó en el cuerpo. Lleu echó a volar bajo la forma de un águila y lanzó un espantoso grito. Después de esto no le volvieron a ver.



En cuanto hubo desaparecido, ellos se dirigieron a la corte y aquella misma noche se acostaron juntos. Al día siguiente, Gronw se levantó y tomó posesión de Ardudwy. Después de haber sometido el país, gobernó y se convirtió en señor de Ardudwy y de Pennllyn.

La historia llegó a oídos de Math, hijo de Mathonwy. Math concibió un profundo dolor y gran pena y Gwydyon una mucho mayor.

—Señor —dijo Gwydyon—, no me tomaré reposo antes de tener noticias de mi sobrino.

—Bien —dijo Math—, Dios te ayude.

Partió y empezó a recorrer el país; atravesó Gwynedd y Powys en toda su anchura y longitud. Luego se dirigió a

Arvon y llegó a la casa de un villano que habitaba el maenawr de Pennardd. Se hospedó en su casa y allí pasó la noche. El dueño y las gentes de la casa entraron y el porquerizo entró el último. El dueño le dijo:

—Compañero, ¿ha vuelto la cerda esta noche?

—Sí —respondió—; en este momento acaba de reunirse con los puercos...

—¿Qué camino hace la cerda? —preguntó Gwydyon.

—Todos los días, en cuanto se le abre la cuadra, sale y no se la vuelve a ver; no se sabe el camino que toma, ¡igual como si fuera bajo tierra!

—¿Querías hacerme el favor de no abrir la puerta de la cuadra antes de que yo esté allí contigo? —preguntó Gwydyon.

—Lo haré con gusto.

Y se fueron a acostar.

Y cuando el porquerizo vio la luz del día, se levantó y despertó a Gwydyon. Se levantó, se vistió, fue con el porquerizo y se colocó junto a la cuadra. El porquerizo abrió la puerta y en cuanto estuvo abierta, la cerda saltó fuera y con paso rápido se marchó. Gwydyon la siguió. Remontó un río, se dirigió al vallejo que ahora llaman Nant y Lleu (la hondonada de Lleu) y allí se detuvo y empezó a pastar. Gwydyon se situó bajo un árbol y miró lo que comía la cerda. Vio que era carne podrida y gusanos. Levantó los ojos a la copa del árbol y cuando miró, vio en la copa a un águila. Cada vez que el águila se sacudía, dejaba caer gusanos y carne podrida que la cerda comía. Gwydyon pensó que el águila no era otro que Lleu y cantó este englyn<sup>[156]</sup>

*Crece un roble entre dos lagos,  
oscuramente ensombrece cielo y valle,  
si no me equivoco*

*esta señal viene de las flores de Lleu.*

En esto, el águila se dejó caer hasta la mitad del árbol, Gwydyon cantó un segundo englyn:

*Crece un roble en una llanura de tierras altas,  
no hay lluvia que lo moje ni calor que lo ablande,  
ha sufrido nueve marcas de penalidades  
en su cima, Lleu Llaw Gyffes.*

El águila se dejó caer hasta la rama más baja del árbol. Gwydyon cantó un tercer englyn:

*Crece un roble en una pendiente  
santuario de un hermoso señor,  
si no me equivoco  
Lleu vendrá a mi regazo.*

El águila se posó en las rodillas de Gwydyon. Y entonces Gwydyon le tocó con su vara encantada y recuperó su propia semblanza. Jamás nadie había visto a un hombre presentar más triste aspecto. Sólo era piel y huesos.

Gwydyon se dirigió con él a Kaer Dathyl e hicieron traer allí a los mejores médicos que se pudieron encontrar en Gwynedd. Antes de finalizar el año estaba completamente restablecido.

—Señor —dijo entonces a Math, hijo de Mathonwy—, ya es tiempo de que reciba, satisfacción del hombre que me ha producido tantos sufrimientos.

—Con toda seguridad —respondió Math—. No puede seguir sin darte satisfacción.

—Me gustaría obtenerla lo antes posible.

Entonces reclutaron las tropas de Gwynedd y marcharon hacia Ardudwy. Gwydyon iba a la cabeza y se dirigió a Mur y Castell. Al enterarse de que se acercaban, Blodeuwedd cogió a

sus doncellas y se dirigió a través del río de Kynvael hacia una corte situada en la montaña. Su terror era tal, que sólo podían marchar andando hacia atrás; así cayeron en el agua sin darse cuenta y se ahogaron todas, a excepción de Blodeuwedd. Entonces Gwydyon la alcanzó y le dijo:

—No te mataré, haré algo peor. Te dejaré ir con la forma de pájaro. Para castigarte por la vergüenza que has echado sobre Lleu Llaw Gyffes, jamás te atreverás a mostrar tu cara a la luz del día, pues temerás a todos los demás pájaros. Habrá enemistad entre ti y todos los pájaros y su instinto les conducirá a agolparse a tu alrededor y a tratarte con desprecio por todos los lugares donde te encuentren. No perderás tu nombre, sino que te seguirás llamando Blodeuwedd para siempre.

En efecto, en el lenguaje actual, Blodeuwedd es «búho». Por esta razón, los pájaros odiaron al búho. Y el búho se ha llamado hasta ahora Blodeuwedd.

Gronw Pebyr regresó a Penllyn y desde allí envió una embajada a Lleu Llaw Gyffes para preguntarle si quería tierra, dominios, oro o plata como precio a su ultraje.

—No acepto, pongo a Dios por testigo —respondió—. Sólo aceptaré que se dirija al lugar donde yo me encontraba cuando me arrojó la lanza y yo estaré en el mismo lugar que él, y permitirá que le arroje la lanza. Ésa es la menor satisfacción que puedo aceptar.

Se lo dijeron a Gronw Pebyr.

—Bien —dijo—, tengo que hacerlo. Nobles fieles, gentes de mi casa, hermanos de leche, ¿hay alguien de entre vosotros que quiera recibir el golpe en mi lugar?

—Nadie —le respondieron.

Y debido a que se negaron a recibir el golpe en lugar de su señor, fueron llamados desde aquel día una de las Tres Familias Infieles<sup>[157]</sup>.



—Bien —dijo él—, entonces seré yo quien lo reciba.

Ambos se dirigieron a las orillas del río Kynvael. Gronw se situó en el lugar donde estaba Lleu Llaw Gyffes cuando le arrojó la lanza, mientras que Lleu ocupó su sitio. Gronw Pebyr dijo entonces a Lleu:

—Señor, como fueron los perversos artificios de una mujer los que me indujeron a hacerlo, te ruego, en nombre de Dios, que me dejes colocar entre mí y el golpe esta piedra plana que veo en la orilla del río.

—No te lo niego —respondió Lleu.

—Dios te lo pague.

Gronw cogió la piedra y la colocó entre él y el golpe. Entonces Lleu arrojó su lanza, atravesó la piedra de parte a parte y al propio Gronw de tal forma que le rompió la espalda y entonces Gronw Pebyr murió. En la orilla del río Kynvael todavía está la piedra agujereada. Y por esa razón se le ha llamado hasta ahora Llech Gronw.

Lleu Llaw Gyffes volvió a tomar posesión de su país y gobernó felizmente. Según lo que dice el cuento, después se convirtió en señor de Gwynedd.

Así se termina esta rama del Mabinogi.

## **PARTE SEGUNDA**

## El Sueño De Maxen

Maxen Wledic<sup>[158]</sup> era emperador de Ruvein (Roma), y era el más hermoso y sabio de los hombres y el más adecuado para ser emperador de todos los que lo habían sido antes que él. Un día convocó una asamblea de reyes y dijo a sus amigos:

—Deseo ir de caza mañana.

Al día siguiente por la mañana partió con su séquito y llegó a la cuenca de un río que llega hasta Roma. Cazó en aquel valle hasta el mediodía, acompañado de treinta y dos reyes coronados, que en aquel tiempo eran sus vasallos. El emperador no cazaba por placer durante tanto tiempo, sino porque quería comportarse como un hombre de tan alto rango, señor de tantos reyes.

El sol estaba alto en el cielo, por encima de sus cabezas, y hacía mucho calor. El sueño se apoderó de él y sus servidores colocaron sus escudos alrededor de él, apoyándolos en las astas de sus lanzas para protegerle del sol. Colocaron bajo su cabeza un escudo esmaltado de oro y así se durmió Maxen.



Y entonces tuvo un sueño. En el sueño remontaba la cuenca del río hasta su nacimiento y llegaba a la montaña más alta del mundo, la montaña le parecía tan alta como el cielo. Después de franquear la montaña, atravesaba, por el otro lado, las regiones más bellas y más llanas que mortal hubiera visto jamás. Y vio grandes ríos que se dirigían desde la montaña hasta el mar. Marchó a lo largo de los ríos y fuera cual fuese el

tiempo que empleara, llegó a la desembocadura de un gran río, la mayor que nadie hubiera visto nunca, y en la desembocadura vio una gran ciudad y en la ciudad un gran castillo y en el castillo vio muchas torres de diferentes colores. Vio una flota en la desembocadura del río y realmente se trataba de la más grande que nadie hubiera visto jamás. En medio de la flota vio un barco mucho más bello que los demás. Todo lo que podía ver del barco por encima de las olas estaba formado por tablas, una de oro y la siguiente de plata, y vio un puente de huesos de cetáceos desde el barco a tierra. Atravesó el puente y entró en el barco. Se izaron las velas y el barco partió a través del mar y el oleaje. Vio cómo llegaban a una isla, la más bella del mundo, y después de haber atravesado la isla desde un mar a otro hasta los confines más alejados de la isla, vio unos valles y precipicios y peñascos elevados y muy abruptos y un terreno escabroso como nunca había visto. Desde allí vio en el mar, frente a aquella tierra escabrosa, una isla, y entre él y aquella isla vio un país cuya llanura era tan larga como el mar que la bordeaba y su montaña se extendía tanto como sus bosques. Veía como un río atravesaba el país desde la montaña y se dirigía al mar. En la desembocadura del río vio un gran castillo, el más bello que jamás nadie hubiera visto. La puerta del castillo estaba abierta y entró. Dentro vio una bella sala. El techo de la sala parecía ser de oro y las paredes, formando un círculo<sup>[159]</sup>, de piedras preciosas destelleantes; todas las puertas de la sala eran de oro macizo. Vio lechos<sup>[160]</sup> de oro y mesas de plata. En el lecho, frente a él, estaban sentados dos jóvenes morenos que jugaban al ajedrez<sup>[161]</sup>. El tablero era de plata y las piezas de oro; los jóvenes iban vestidos de brocado negro y sus cabellos se sujetaban con diademas de oro rojo, llenos de piedras preciosas; alternaban rubís, gemas y piedras imperiales. Calzaban zapatos de cordobán<sup>[162]</sup> nuevo, cerrados con placas de oro rojo.

Al pie de una de las columnas de la sala vio a un hombre de cabellos blancos sentado en una cátedra<sup>[163]</sup> de hueso de

elefante adornada con dos águilas de oro rojo. Llevaba en los brazos brazaletes de oro, numerosos anillos en los dedos, un torque de oro en el cuello y una diadema dorada que recogía sus cabellos; su aspecto era majestuoso. Delante de él había un tablero de oro con sus piezas y en la mano sostenía una vara de oro y resistentes limas con las que tallaba las piezas del juego de ajedrez. Y vio a una doncella sentada frente al anciano en una cátedra de oro rojo y no le habría resultado más difícil mirar al sol cuando brilla, que contemplarla a ella, debido a su extraordinaria belleza. Vestía camisa de seda blanca cerrada sobre el pecho con hebillas de oro rojo, un brial<sup>[164]</sup> de brocado de oro y una capa de la misma tela, cerrada con un broche de oro rojo. Llevaba en la cabeza una diadema de oro rojo con rubís y gemas que alternaban con perlas y piedras imperiales: su cinturón era de oro rojo. No había criatura mortal que ofreciera una visión más bella.

La doncella se levantó de su cátedra y se acercó a él. Él le echó los brazos alrededor del cuello y los dos se sentaron en la cátedra de oro, que no pareció más estrecha para ellos que para la doncella sola.

Y cuando tenía los brazos alrededor del cuello de la doncella y su mejilla contra la de ella, el emperador se despertó: los perros tiraban de las cadenas, los escudos chocaban entre sí, las astas de las lanzas entrechocaban y los caballos relinchaban y piafaban.

Y cuando despertó, el emperador no conoció vida ni existencia por la doncella que había visto en sueños. No había en él juntura de huesos ni un solo punto en el interior de una uña, que no estuviera enteramente penetrado del amor de la joven para no hablar de la parte que más debería estarlo. Las gentes de su casa le decían:

—Señor, ya es tiempo de que comas.

El emperador montó entonces su palafrén y se dirigió a Roma, como el hombre más triste que jamás se hubiera visto. Permaneció así toda la semana. Cuando las gentes de su casa

iban a beber vino y aguamiel en vasos de oro, él no iba con ninguno de ellos; si iban a escuchar música o distraídos relatos, tampoco les acompañaba, y no deseaba hacer nada más que dormir. Tantas veces como durmiera, podía ver en sueños a la mujer que más amaba, pero cuando no dormía se afligía mucho por su causa, pues no sabía en qué parte del mundo se encontraba ella.

Y un día, un criado le habló:

—Señor —dijo—, todos los hombres hablan mal de ti.

—¿Por qué? —respondió el emperador.

—Porque no obtienen de ti ni misión ni respuesta, como acostumbran a tener los vasallos de su señor. Y ésta es la razón por la que hablan mal de ti.

—Bien —dijo el emperador—, traedme a todos los sabios de Roma y diré por qué estoy triste.

Reunieron a los sabios de Roma alrededor del emperador y les dijo:

—Sabios de Roma, tuve un sueño y en ese sueño vi a una doncella. A partir de entonces no he conocido vida ni existencia a causa de ella.

—Señor —respondieron—, puesto que has juzgado oportuno consultarnos, vamos a darte un consejo. Éste es nuestro consejo: envía mensajeros durante tres años a las tres partes del mundo para buscar el objeto de tu sueño. Como no sabes qué día ni qué noche recibirás noticias, la esperanza te mantendrá siempre.

Entonces los mensajeros comenzaron a errar a través del mundo y a buscar noticias de la joven durante todo un año. Cuando regresaron al cabo del año, no sabían más que el día en que habían partido. El emperador se entristeció pensando que, con toda probabilidad, jamás tendría noticias de la mujer que más amaba. El rey de Romani dijo entonces al emperador:

—Señor, ve a cazar y recuerda qué camino tomaste, si fue hacia Oriente o hacia Occidente.

El emperador partió de caza y llegó a las orillas del río.

—Estaba aquí cuando vi aquel sueño —dijo—, marchaba remontando el río hacia Occidente.

Y en seguida trece hombres se pusieron en ruta como mensajeros del emperador. Delante de ellos vieron una gran montaña que les parecía se elevaba hasta el cielo. Los mensajeros iban equipados de la siguiente forma: cada uno de ellos llevaba delante de su capa una manga<sup>[165]</sup>, como insignia de embajadores, para que no les molestaran en los países en guerra que tuvieran que atravesar. Después de haber franqueado aquella montaña vieron grandes regiones llanas y grandes ríos corrían a través de ellas.

—Éste es —dijeron— el país que vio nuestro señor.

Marcharon a lo largo de los ríos que vieron verter en el mar; vieron en la desembocadura una gran ciudad y en la ciudad un gran castillo y grandes torres de colores variados en el castillo. Vieron en la desembocadura del río una flota, la mayor del mundo, y en el centro un barco mayor que los demás.

—Esto es lo que nuestro señor vio en su sueño —dijeron.

Atravesaron el mar en aquel gran barco y llegaron a la isla de Bretaña. Atravesaron la isla hasta Eryri.

—Ésta es la escabrosa tierra que vio nuestro señor —dijeron.

Avanzaron hasta que vieron Mon (Anglesey) frente a ellos y hasta que pudieron ver Arvon.

—Ésta es la tierra que vio en sueños nuestro señor —dijeron.

Y vieron Aber Sein y el castillo en la desembocadura del río. La puerta del castillo estaba abierta. Entraron en el castillo



y en el interior vieron una sala.

—Ésta es la sala que nuestro señor vio en sueños —dijeron.

Entraron en la sala: vieron a dos jóvenes jugando al ajedrez sentados en un lecho de oro y vieron al hombre de los cabellos blancos al pie de la columna, sentado en una cátedra de marfil, tallando las piezas del juego de ajedrez, y vieron a la doncella sentada en una cátedra de oro rojo.

Los mensajeros cayeron de rodillas ante ella.

—¡Salud!, emperatriz de Roma —dijeron.

—Señores —respondió la doncella—, veo en vosotros las marcas de hombres nobles y las insignias de embajadores: ¿por qué os burláis de mí?

—En modo alguno nos burlamos de ti, doncella. El emperador de Roma te ha visto en sueños. Por tu causa no ha conocido desde entonces ni vida ni existencia. Te dejamos escoger: o vienes con nosotros para que se te haga emperatriz de Roma, o el mismo emperador vendrá aquí para tomarte como mujer.

—Hombres gentiles, no quiero dudar de lo que me decís, ni tampoco tener demasiada fe en ello. Si el emperador me ama, que venga a buscarme aquí.

Los mensajeros se apresuraron en regresar, marchando noche y día, y cuando los caballos se debilitaban, los dejaban y compraban otros. Al llegar a Roma, fueron a saludar al emperador y le pidieron su recompensa. Obtuvieron todo lo que le pidieron.

—Nosotros te guiaremos, señor, por mar y por tierra, hasta el lugar donde se encuentra la mujer a la que más amas —dijeron—. Sabemos su nombre, su parentesco y su linaje.

El emperador partió inmediatamente con sus tropas, y con aquellos hombres como guías. Se dirigieron a la isla de Bretaña, a través del mar y el oleaje. Conquistó la isla de

Beli<sup>[166]</sup>, hijo de Manogan, y a sus hijos y los expulsó hasta el mar. Avanzó hasta Arvon y el emperador reconoció el país en cuanto lo vio. Cuando vio el castillo de Aber Sein dijo:

—Éste es el castillo donde vi a la mujer que más amo.

Se dirigió al castillo y entró en la sala. Vio allí a Kynan, hijo de Eudav, y a Adeon, hijo de Eudav, jugando al ajedrez, y vio a Eudav, hijo de Karadawc, sentado en una cátedra de marfil, tallando las piezas del juego de ajedrez. Vio a la doncella que había visto en su sueño sentada en una cátedra de oro.

—Salve, emperatriz de Roma —dijo.

Y el emperador le echó los brazos alrededor del cuello. Aquella misma noche se acostó con ella.

Al día siguiente, la doncella le pidió su regalo conyugal (Agweddi), puesto que había perdido su virginidad. Él le preguntó lo que deseaba. Ella pidió la isla de Bretaña para su padre, desde el mar Rud (Mar del Norte) hasta el mar de Iwerddon y las tres islas adyacentes<sup>[167]</sup> para poseerlas bajo la emperatriz de Roma, y para ella tres fortalezas que se construirían en los tres lugares que escogiera en la isla de Bretaña. Y entonces decidió que su fortaleza más elevada se construiría de Arvon. Llevaron allí tierra de Roma para que al emperador le resultara más sano dormir y sentarse y pasear por allí. Después le construyeron otras dos fortalezas, y fueron Kaer Llion y Kaer Vyrddin<sup>[168]</sup>.

Un día, el emperador fue a cazar a Kaer Vyrddin y llegó hasta la cima de Brevi Vawer. Allí hizo el emperador levantar su pabellón y el lugar aún lleva el nombre de Kadeir Maxen (Cátedra de Maxen). Kaer Myrddin se llamó así porque fue construida por una miríada de hombres.

Entonces Elen pensó en hacer construir dos grandes carreteras desde una fortaleza a la otra a través de la isla de Bretaña y las carreteras fueron construidas. Por esta razón se llaman las carreteras de Elen Lluyddawc (Conductora de

Ejércitos), porque ella era originaria de la isla de Bretaña y las gentes de la isla no se habrían reunido jamás en semejante número por nadie, salvo por ella. Siete años permaneció el emperador en aquella isla.

En aquella época las gentes de Roma tenían la costumbre según la cual todo emperador que residiera en un país extranjero más de siete años seguidos debía quedarse allí y no volver más a Roma. Entonces proclamaron un nuevo emperador. Y aquel emperador escribió una carta amenazadora a Maxen. Ésta sólo contenía las siguientes palabras: «Si vienes, sí, si vienes alguna vez a Roma...». La carta y las noticias fueron llevadas a Maxen, a Kaer Llion. Entonces él también envió una carta al hombre que se decía emperador de Roma. En aquella carta sólo había estas palabras: «Si voy alguna vez a Roma, sí, si voy...».



Entonces Maxen se puso en marcha con sus tropas hacia Roma y sometió Francia, Burgundia y todas las regiones que encontró a su paso hasta Roma y asedió la ciudad de Roma. Un año estuvo el emperador ante la ciudad, y no estuvo más cerca de tomarla que el primer día. Pero detrás de él vinieron los hermanos de Elen Lluyddawc, desde la isla de Bretaña, con una hueste poco numerosa, y en aquella hueste había mejores guerreros que dos veces el número de soldados romanos. El emperador fue advertido, cuando vieron a aquella tropa detenerse junto a su ejército y levantar los pabellones. Jamás nadie había visto un ejército más bello, mejor equipado ni provisto de los estandartes más vistosos. Elen fue a ver el ejército y reconoció los estandartes de sus hermanos. Entonces Kynan, hijo de Eudav y Adeon, hijo de Eudav, fueron a visitar al emperador, que los recibió bien y los abrazó.

Entonces fueron a ver cómo los romanos libraban el asalto en las murallas de la ciudad y Kynan dijo a su hermano:

—Intentaremos asaltar Roma de una forma más hábil que ésta.

Y durante la noche midieron la altura de las murallas y enviaron a sus carpinteros a los bosques. Ordenaron hacer escaleras a cada cuatro de sus hombres y pronto estuvieron dispuestas. Cada día los emperadores comían hacia mediodía y el combate cesaba por ambas partes hasta que todos habían terminado de comer. Sin embargo, los hombres de la isla de Bretaña comieron por la mañana y bebieron hasta enardecerse. En el momento en que los dos emperadores habían ido a comer, los bretones avanzaron hasta las murallas y colocaron sus escaleras. En un instante subieron la muralla y penetraron en el interior. Sorprendieron al nuevo emperador antes de que tuviera tiempo de armarse, y lo mataron y a otros muchos hombres con él. Tardaron tres días y tres noches en someter a los hombres que se encontraban en la fortaleza y en apoderarse del castillo y una parte de este ejército guardaba la ciudad para que no entrara nadie de la hueste de Maxen, hasta que hubieran terminado de someterla completamente. Maxen dijo entonces a Elen Lluyddawc:

—Me sorprende mucho, señora, que tus hermanos no hayan conquistado la ciudad por mí.

—Señor emperador —respondió ella—, mis hermanos son los hombres más sabios del mundo. Ve tú mismo a reclamar la ciudad, y si la tienen en su poder, te la entregarán con mucho gusto.

Entonces el emperador y Elen fueron a reclamar la ciudad. Los dos hermanos dijeron entonces al emperador que sólo debía la conquista de la ciudad y su rendición a los hombres de la isla de Bretaña y se abrieron las puertas de la ciudad de Roma y el emperador fue a sentarse en el trono y todos los romanos le prestaron homenaje.

Entonces el emperador dijo a Kynan y a Adeon:

—Señores, he recobrado totalmente mi imperio. Os entrego mi ejército para que sometáis con él la parte del mundo que queráis.

Éstos se pusieron en marcha y sometieron países, castillos y ciudades fortificadas y mataron a todos sus hombres, pero dejaron vivir a las mujeres. Y siguieron así hasta que los jóvenes que habían venido con ellos se convirtieron en hombres de cabellos grises, ¡tanto tiempo habían pasado en sus conquistas! Kynan dijo entonces a Adeon, su hermano:

—¿Qué prefieres —le preguntó—, que nos quedemos en este país o que regresemos al país donde nacimos?

Aquél prefirió volver a su país y muchos otros hombres fueron con él. Pero Kynan permaneció en el país con otros hombres y allí se quedó. Decidieron cortar la lengua a todas las mujeres para que no corrompieran su lenguaje. Y debido a que las mujeres dejaron de hablar, el país fue llamado Brytaen Llydaw, y desde entonces vinieron y siguen viniendo desde la isla de Bretaña hombres de esa lengua.

Este cuento se llama el Sueño de Maxen Wledic, emperador de Roma. Y termina aquí.

## Lludd Y Llevelys

Beli el Grande, hijo de Manogan, tuvo tres hijos: Lludd, Kasswallawn y Nynnyaw, y según la historia tuvo un cuarto, Llevelys<sup>[169]</sup>. Después de la muerte de Beli, el reino de la isla de Bretaña cayó en manos de Lludd, su primogénito, y Lludd gobernó, de modo próspero, reconstruyó las murallas de Llundein y las rodeó de innumerables torres. Luego ordenó a todos los ciudadanos que construyeran casas de modo que en todo el reino no hubo casas de semejante esplendor. Era también un buen guerrero y muy generoso, pues distribuía alimentos y bebidas a todos los que se lo pedían. Aunque poseía castillos y ciudades, era aquella su ciudad preferida. Pasaba allí la mayor parte del año y por ello la llamaron Kaer Lludd y al final Kaer Lundein. Y fue después de la llegada de una nación extranjera cuando recibió el nombre de Llundein o de Llundrys. Por encima de todos sus hermanos Lludd amaba a Llevelys porque era un hombre prudente y sabio.

Cuando Llevelys oyó que el rey de Francia había muerto sin otro heredero que una hija y que había dejado todos sus dominios en sus manos, fue a ver a su hermano Lludd para pedirle consejo y ayuda, pensaba menos en su propio interés que en el acrecentamiento de honor, elevación y dignidad que de ello resultaría para su casa, si podía ir al reino de Francia a pedir por mujer a aquella doncella. Su hermano estuvo de acuerdo con él y aprobó su idea.

En seguida equiparon barcos y los llenaron de caballeros armados, y Llevelys partió para Francia. En cuanto desembarcaron, enviaron mensajeros a los nobles de Francia para exponerles el objeto de su expedición. Después de



deliberar, los nobles y los jefes de aquel país entregaron de común acuerdo a Llevelys la doncella con la corona del reino. Desde entonces no dejó de gobernar sus estados con prudencia, sabiduría y felicidad hasta el fin de su vida.

Transcurrió algún tiempo hasta que se abatieron tres plagas<sup>[170]</sup> sobre la isla de Bretaña, como jamás se habían visto otras iguales. La primera de ellas fue la llegada de una raza particular a la que llaman los Corannyeit: su saber era tal, que no se podía mantener una conversación en toda la superficie de la isla, por muy bajo que hablaran, sin que la conocieran, pues el viento se la llevaba<sup>[171]</sup>. Por esta razón no se les podía causar ningún daño. La segunda plaga fue un gran grito que cada noche de primero de mayo<sup>[172]</sup> se dejaba oír en todos los hogares de la isla de Bretaña. Atravesaba el corazón de las gentes y les causaba tal pavor que los hombres perdían el color y las fuerzas, las mujeres el fruto de sus vientres, los jóvenes perdían el juicio y todos los animales, árboles, tierra, y aguas quedaban estériles. La tercera plaga consistía en que por muchas provisiones y comidas que se preparaban en las cortes del rey, aunque hubiera allí un año de provisiones en comida y bebidas, no podían disfrutar de nada de aquello, salvo lo que habían consumido en la primera noche.

La primera plaga fue clara y manifiesta, pero nadie conocía la causa de las otras dos; así, había más esperanzas de desembarazarse de la primera que de la segunda o de la tercera. El rey Lludd concibió por ello mucha preocupación e inquietud, no sabiendo cómo podría librarse de ellas. Hizo acudir junto a él a todos los nobles de sus dominios y les pidió consejo respecto a las medidas a tomar contra aquellas plagas. Y por común consejo de sus nobles, Lludd, hijo de Beli, fue a reunirse con Llevelys, su hermano, rey de Francia, conocido como hombre de gran sabiduría en sus consejos, con el fin de pedirle opinión.

Prepararon una flota y lo hicieron en secreto, silenciosamente, para que ni aquel pueblo ni nadie, a



excepción del rey, y de sus consejeros, se enterara del motivo de aquella expedición. Cuando estuvieron dispuestos. Lludd y aquéllos a los que había escogido embarcaron y comenzaron a surcar las olas en dirección a Francia.

Al enterarse de que aquella flota se aproximaba. Llevelys, que desconocía la causa de la expedición de su hermano, avanzó a su encuentro desde el otro lado con una flota muy considerable. Al ver aquello, Lludd dejó todos sus navíos en alta mar, a excepción de uno en el que embarcó para ir al encuentro de su hermano, y éste fue en otro barco a reunirse con su hermano, y en cuanto se reunieron se abrazaron y saludaron con una ternura fraternal.

Y después de que Lludd expusiera a su hermano el motivo de su expedición, Llevelys le respondió que conocía las razones del viaje a su país. Entonces acordaron discutir sus asuntos de otro modo, para que el viento no pudiera alcanzar sus palabras y los Corannyeit no pudieran saber lo que estaban hablando.

Entonces Llevelys ordenó hacer un gran cuerno de bronce y conversaron a través de aquel cuerno. Pero fuesen cuales fuesen las palabras que se decían a través del cuerno, no oían más que contradicciones llenas de odio, y cuando Llevelys se dio cuenta de que un diablo les estaba molestando y causando daños a través del cuerno, vertió vino en su interior, lo lavó y expulsó del cuerno al diablo por la virtud del vino. Cuando pudieron conversar sin obstáculo, Llevelys dijo a su hermano que le daría ciertos insectos, de los que debería guardar una parte con vida para perpetuar la especie en caso de que la misma plaga volviera a aparecer por segunda vez, y triturara el resto en el agua. Le aseguró que éste era un buen medio para destruir el pueblo de los Corannyeit y he aquí cómo:

En cuanto llegara a su reino, reuniría en una misma asamblea a todo su pueblo y al pueblo de los Corannyeit bajo el pretexto de hacer la paz entre ellos. Cuando estuvieran todos reunidos, cogería aquel agua mágica y la echaría

indistintamente sobre todos. Llevelys aseguraba que aquel agua envenenaría al pueblo de los Corannyeit, pero que no mataría ni causaría daño alguno a nadie de su propio pueblo.

—En lo que respecta a la segunda plaga de tus dominios —añadió—, se trata de un dragón. Un dragón de otro pueblo extranjero combate con él e intenta vencerle. Por ello vuestro dragón lanza un grito espantoso. Lo comprobarás de la siguiente forma: de regreso a tu país haz medir la isla a lo largo y a lo ancho: y en el lugar donde encuentres exactamente el punto central de la isla, haz cavar un agujero y haz depositar una tina llena de aguamiel, la mejor que puedas encontrar, y cubrir la tina con una seda. Hecho esto, vela tú mismo en persona y verás combatir a los dragones con forma de animales monstruosos. Pero al final desaparecerán en el aire con la forma de dragones y, en último lugar, cuando estén agotados a consecuencia de su espantoso y terrible combate, caerán sobre la tela con la forma de dos pequeños cerdos, la arrastrarán consigo hasta el fondo de la tina y allí beberán el aguamiel, y después se quedarán dormidos. Entonces, pliega la tela alrededor de ellos y hazlos enterrar encerrados en un cofre de piedra en el lugar más fortificado de tus dominios y ocúltalos bien en la tierra. Mientras se encuentren en ese lugar fortificado no podrá llegar a la isla de Bretaña ninguna plaga desde ningún lugar.

—La causa de la tercera plaga es un poderoso hombre de magia que se lleva tus alimentos, bebida y provisiones; con su magia y sus encantamientos hace dormir a todo el mundo. Por este motivo tendrás que velar en persona los manjares de tus banquetes y fiestas. Para que el sueño no te venza, debes tener una tina llena de agua fría a tu lado y cuando sientas que el sueño se apodera de ti, métete en la tina.

Lludd regresó entonces a su país. En seguida ordenó reunirse a todo su pueblo y al de los Corannyeit. Siguiendo las instrucciones de Llevelys, trituró los insectos en agua y la echó indistintamente sobre todos. De inmediato todo el pueblo de

los Corannyeit quedó destruido, sin que ninguno de los bretones experimentara mal alguno.

Algún tiempo después, Lludd hizo medir la isla de Bretaña a lo largo y a lo ancho y encontró el punto central en Rytychen (Oxford). En aquel lugar hizo cavar un agujero y depositar en el agujero una tina llena con la mejor aguamiel que fuera posible hacer, con una cubierta de seda por encima y él mismo veló aquella noche. En esto, vio luchar a los dos dragones y cuando estuvieron fatigados y no pudieron más, descendieron sobre la cubierta y la arrastraron con ellos hasta el fondo de la tina. Después de haber acabado de beber aguamiel, se durmieron. Durante su sueño, Lludd plegó la cubierta alrededor de ellos y los enterró, encerrados en un cofre de piedra, en el lugar más seguro que encontró en las montañas de Eryri<sup>[173]</sup>. Aquel lugar, que antes se llamaba Dinas Ffararon Dandde, fue llamado desde entonces Dinas Emreis<sup>[174]</sup>. Así terminó aquel espantoso grito que turbaba sus dominios.



Hecho esto, el rey Lludd hizo preparar un grandioso festín. Cuando todo estuvo dispuesto, hizo colocar a su lado una tina llena de agua fría y veló allí en persona. Mientras se hallaba así, armado con todas sus piezas, hacia la tercera vigilia de la noche, oyó muchos y extraordinarios relatos y una música variada, y sintió que no podía resistirse al sueño. Antes de dejarse detener en su propósito y ser vencido por el sueño, se

metió en el agua varias veces. Al final, un hombre de gran estatura, protegido con pesadas y resistentes armas, entró con un cesto y empezó a amontonar allí, como tenía por costumbre, todas las provisiones de alimento y bebida. Luego se dispuso a salir con todo. Nada le resultaba más sorprendente a Lludd que el hecho de que pudieran caber tantas cosas en la cesta. Finalmente el rey Lludd se lanzó en su persecución y le habló así:

—Espera, espera. Si hasta este momento me has hecho mucho daño y ocasionado muchas pérdidas, de ahora en adelante ya no lo harás más, a menos que las armas demuestren que eres más fuerte y valiente que yo.

Y en seguida el hombre depositó la cesta en el suelo y esperó. Se entabló un furioso combate entre ambos: de sus armas saltaban chispas de fuego. Al final Lludd le alcanzó y la suerte quiso que obtuviera la victoria, pues derribó a su opresor. Vencido por la fuerza y el valor de Lludd, le pidió clemencia.

—¿Cómo podría concederte clemencia después de todas las pérdidas y daños que me has ocasionado? —dijo el rey.

—Te sabré recompensar completamente de todas las pérdidas que te he ocasionado. No volveré a hacer nada semejante y de ahora en adelante seré para ti un fiel vasallo.

Y el rey aceptó.

Fue así como Lludd libró a la isla de Bretaña de estas tres plagas. A partir de entonces hasta el final de su vida, Lludd, hijo de Beli, gobernó la isla de Bretaña en paz y de forma próspera.

Este relato es conocido con el nombre de Aventura de Lludd y Llevelys. Y así termina.

## Kulhwch Y Olwen

Kilydd, hijo del príncipe Kelyddon Wledig, quiso una mujer tan bien nacida como él y eligió a Goleuddydd<sup>[175]</sup>, hija de Anllawdd Wledig. Cuando estuvieron bajo el mismo techo, el país rezó para que tuvieran un heredero y gracias a sus rezos nació un hijo. Pero desde que se quedó encinta, se volvió loca y no se acercó a ninguna casa habitada. Cuando llegó el momento del parto, recobró el buen sentido y volvió. Llegó a un lugar donde un porquerizo estaba guardando un rebaño de cerdos y por terror a estos animales la reina dio a luz. El porquerizo cogió al niño y lo llevó a la corte. Le bautizaron y le dieron el nombre de Kulhwch<sup>[176]</sup>, porque lo habían encontrado en el revolcadero de los cerdos. No obstante, el niño era de noble linaje: era primo hermano de Arturo<sup>[177]</sup>. Entregaron al niño al cuidado de una nodriza.

Después del acontecimiento, la madre del niño, Goleuddydd, hija de Anllawd Wledig, cayó enferma. Hizo venir a su marido y le dijo:

—Moriré de esta enfermedad y tú querrás otra mujer. En estos días las mujeres son las dispensadoras de los dones, pero te perjudicará despojar a tu hijo. Te pido que no tomes mujer hasta que no hayas visto un zarzal de dos cabezas sobre mi tumba.

Él se lo prometió. Entonces ella llamó a su preceptor y le pidió que limpiara su tumba todos los años de forma que nada pudiera crecer encima.

La reina murió. Cada día el rey enviaba a un servidor para ver si crecía algo sobre la tumba. Al cabo de siete años, el



preceptor descuidó lo que había prometido a la reina. Un día en que el rey estaba cazando, se dirigió al cementerio; necesitaba ver la tumba porque deseaba tomar mujer. Vio allí el zarzal. En seguida mantuvo consejo para saber dónde encontraría mujer. Uno de sus consejeros le dijo:

—Conozco una mujer que te convendría. Es la mujer del rey Doged.



Decidieron ir a buscarla. Mataron al rey, se llevaron a su mujer y a su hija única y tomaron posesión de las tierras del rey.

Un día la reina fue a pasear y llegó hasta la casa de una vieja que estaba en la ciudad, y a la que no le quedaba más que un diente en la boca. La reina le dijo:

—Vieja, ¿quieres decirme, en nombre de Dios, lo que te voy a preguntar? ¿Dónde están los niños del que me raptó?

—No tiene hijos —dijo la vieja.

—¡Qué desgraciada soy de haber caído en manos de un hombre sin hijos! —dijo la reina.

—Inútil quejarse —respondió la vieja—. Está predicho que tendrá un heredero y lo tendrá de ti, puesto que no lo ha tenido de otra. Por lo demás, consuélate: tiene un hijo.





La princesa regresó gozosa a la casa y dijo a su marido:

—¿Por qué me ocultas a tu hijo?

—No lo haré por más tiempo —dijo el rey.

Envío a buscar a su hijo y lo llevó a la corte. Su madrastra le dijo:

—Harás bien en tomar mujer. Justamente tengo una hija que convendría a cualquier noble del mundo.

—No tengo todavía la edad de tomar mujer —respondió él.

Entonces ella replicó:

—Quiero jurar tu destino: tu costado no chocará jamás contra una mujer hasta que conquistes a Olwen, la hija de Yspadadden Penkawr<sup>[178]</sup>.

El joven enrojeció y el amor de la joven le penetró en todos sus miembros, a pesar de que no la había visto nunca.

—Hijo —le dijo el padre—, ¿por qué cambias de color? ¿Qué es lo que te aflige?

—Mi madrastra ha jurado que no tendré mujer hasta que conquiste a Olwen, la hija de Yspadadden Penkawr.

—Eso es fácil para ti. Arturo es tu primo hermano. Ve a ver a Arturo para que arregle tus cabellos<sup>[179]</sup>: pídeselo como presente.

El joven partió en un corcel de cabeza gris cenicienta de cuatro inviernos de edad, con los muslos poderosamente articulados, cascos brillantes como conchas y un freno tubular de oro<sup>[180]</sup> en la boca. Montaba sobre una silla de oro de gran precio. Llevaba dos jabalinas de plata bien aguzadas, una lanza empendonada<sup>[181]</sup> cuya longitud desde el asta hasta el extremo de la punta de hierro<sup>[182]</sup> era de un codo, tomando por medida el codo de un hombre corpulento. Le habría sacado sangre al viento: era más veloz que la más veloz gota de rocío cayendo de la punta de la caña al suelo cuando más intenso es el rocío en el mes de junio. De su cintura colgaba una espada con empuñadura de oro y hoja de oro, y se cubría con un escudo labrado en oro del color del relámpago del cielo<sup>[183]</sup>, con brocal de marfil<sup>[184]</sup>.

Delante de él retozaban dos lebreles de pecho blanco y piel moteada, llevando cada uno en el cuello un collar de oro rojo

desde la coyuntura de la espalda hasta las orejas. El de la izquierda pasaba a la derecha y el de la derecha a la izquierda, jugueteando así alrededor de él como dos golondrinas de mar. Los cuatro cascos de su corcel iban segando cuatro terrones de hierba, como cuatro golondrinas en el aire por encima de su cabeza, ora delante de él, ora detrás. Encima llevaba una capa de púrpura cuadrangular, con cuatro manzanas de oro rojo en cada uno de los ángulos por valor de cien veces cada una. En las calzas, estribos y la espada noruega<sup>[185]</sup> que colgaba desde lo alto del muslo hasta la punta del pie había precioso oro por valor de trescientas veces. Ni un ápice de pelo se le agitaba, tan ligero era el galope del corcel en su camino hasta la puerta de la corte de Arturo.

El joven dijo:

—¿Hay aquí un portero?

—Sí. Y tu cabeza no debe estar en su sitio para hacer una pregunta así. Soy portero de Arturo cada primer día de enero. El resto del año se ocupan mis sustitutos, Huandaw, Gogigwc, Llaeskenym y Penmpingyon<sup>[186]</sup>, que anda sobre la cabeza para conservar sus pies, no hacia el cielo ni hacia la tierra, sino como una piedra rodando sobre el suelo de una corte.

—Abre la puerta.

—No quiero.

—¿Por qué?

—El cuchillo está en la carne, la bebida en el cuerno y completamente llena la sala de Arturo. No dejan entrar más que a los hijos de rey de un reino reconocido o al artista que trae su arte. Se dará de comer a tus perros y a tus caballos; a ti te ofrecerán rodajas de carne caliente con pimienta, vino en abundancia y una música agradable. Te llevarán comida cincuenta hombres a la hospedería, allí donde comen las gentes de países lejanos y aquéllos que no han ofrecido un arte en la corte del rey Arturo; no estarás allí peor que en la sala de Arturo. Te ofrecerán una mujer para que duerma contigo y los

placeres de la música. Mañana a la hora tercia, cuando se abra la puerta a la hueste que ha venido aquí hoy, tú pasarás el primero y podrás elegir el sitio que quieras en la sala de Arturo, desde el extremo más alto hasta el más bajo.

—No haré nada de eso —dijo el joven—. Si abres la puerta, no pasará nada; si no la abres, haré que caiga la vergüenza sobre tu señor y mala reputación sobre ti y lanzaré tres gritos tales<sup>[187]</sup> en esta puerta que no se podrá oír nada en la cima de Pengwaed, en Kernyw (Cornuailles inglés); ni en las profundidades de Din Sol, en el Norte; ni en Esgeir Dervel, en Iwerddon<sup>[188]</sup>, y todas las mujeres encintas de esta isla abortarán y las demás tendrán una carga dentro de sus vientres de forma que a partir de este día no concebirán jamás.

Glewlwyd Gavaelvawr le respondió:

—Por más que grites contra las leyes de la corte de Arturo no te dejarán entrar antes de que primero haya hablado con Arturo —y Glewlwyd entró en la sala.

—¿Ocurre algo en la puerta? —dijo Arturo.

—Han pasado dos tercios de mi vida y también dos tercios de la tuya. He estado en Kaer Se y Asse, en Sach y en Salach, en Lotor y en Fotor; he estado en India la Mayor y en la Menor; he estado en la batalla de los dos Ynyr cuando los doce rehenes fueron traídos de Llychlyn (de Escandinavia); he estado en Europa (Egrop) y en Africa, en las islas de Córcega (Corsica), en Kaer Brythwch, Brythach y Nerthach. Estuve allí cuando mataste a gentes de la casa de Cleis, hijo de Merin; cuando mataste a Mil Du, hijo de Ducum; estaba contigo cuando conquistaste Grecia en Oriente; he estado en Kaer Oeth y Anoeth; he estado en Kaer Nevenhyr; allí vimos a nueve poderosos reyes, hombres magníficos; pues bien, ¡jamás he visto a nadie tan noble como el que está en la puerta de entrada en este momento!

—Si has venido dando un paseo, vuelve corriendo —dijo Arturo—. Que todos los que ven la luz, que abran los ojos y

los cierren, sean sus esclavos; que unos le sirvan con los cuernos de oro y otros rodajas de carne caliente y pimienta, mientras espera que su comida y bebida estén dispuestas. Es una vergüenza dejar bajo la lluvia y el viento a un hombre semejante.

—Por la mano de mi amigo —exclamó Kei<sup>[189]</sup>—, si se siguiera mi consejo, las leyes de la corte no se violarían por su culpa.

—Estás en un error, querido Kei —dijo Arturo—. Somos hombres nobles en la medida en que se recurre a nosotros. Mayor será nuestra generosidad y mayor será nuestra nobleza, gloria y reputación.

Y Glewlwyd volvió a la entrada y abrió la puerta al joven. Aunque todo el mundo desmontara en el montador de piedra de la entrada, Kulhwch no lo hizo y entró con su corcel.

—¡Salud!, príncipe soberano de esta isla —exclamó—. Saludo tanto a los de arriba como a los de abajo de esta casa. Saludo a tus nobles, a tu séquito y a los conductores de huestes. Que todos reciban por igual mi saludo. Y así como te he saludado, que tu gracia, gloria y lealtad estén siempre en esta isla.

—¡Salud! —dijo Arturo—. Siéntate entre dos de mis guerreros; te ofrecerán los deleites de la música y serás tratado como un príncipe, futuro heredero de un trono. Mientras estés aquí, comenzaré por tu mano cuando distribuya mis dones en esta corte y entre los huéspedes y las gentes de lejos.

—No he venido aquí a buscar alimentos o bebidas —dijo el joven—. Si obtengo el presente que deseo, sabré reconocértelo y celebrarlo. Si no lo obtengo llevaré tu deshonor hasta las cuatro esquinas del mundo, tan lejos como ha llegado tu fama.

—Puesto que no quieres permanecer aquí —dijo entonces Arturo—, obtendrás el presente que nombren tu boca y tu lengua, tan lejos como seque el viento, moje la lluvia, gire el



sol, se estreche el mar, se extienda la tierra, a excepción de Kaledvwlch<sup>[190]</sup>, mi espada; Rongomyant, mi lanza; Gwyneb Gwrthucher, mi escudo; Karnwenhan, mi cuchillo, y Gwenhwyvar<sup>[191]</sup>, mi mujer. Pongo a Dios por testigo, te lo daré con placer. Indícame lo que quieres.

—Quiero que arregles mis cabellos.

—Lo haré.

Arturo cogió un peine de oro, tijeras con los anillos de plata y le peinó la cabeza y le preguntó quién era:

—Siento cómo mi corazón se ensancha frente a ti; sé que eres de mi sangre. Dime quién eres.

—Lo haré —respondió el joven—. Soy Kulhwch, hijo de Kilydd, hijo del príncipe Kelyddon Wledig y de Goleuddydd mi madre, hija del príncipe Anllawdd Wledig.

—Entonces es cierto —respondió Arturo—. Eres mi primo hermano. Dime todo lo que quieres y tendrás todo lo que nombren tu boca y tu lengua.

—¿Lo juras por la verdad de Dios y la verdad de tu reino?

—Sí, te lo daré con gusto.

—Pido que consigas para mí a Olwen, hija de Yspadadden Penkawr<sup>[192]</sup>, y la invoco aquí en nombre de tus guerreros.

Invocó su petición en nombre de Kei; Bedwyr; Greidawl; Galltovydd; Gwythyr, hijo de Greidawl; Greit, hijo de Eri; Kynddelic Kyvarwydd; Tathal Tywyll Goleu; Maelwys, hijo de Baeddan; Knychwr, hijo de Nes; Kubert, hijo de Daere; Percos, hijo de Poch; Lluber Beuthach; Korvil Bervach; Gwynn, hijo de Esni; Gwynn, hijo de Nwyvre; Gwynn, hijo de Nudd; Ederu, hijo de Nudd; Garwy, hijo de Gereint; el príncipe Flewddur Flam; Ruawn Pebyr, hijo de Dorath; Bratwen, hijo del príncipe Moren Mynawc; Moren Mynawc; Dalldav, hijo de Kimin Cov; el hijo de Alun Dyved; el hijo de Saidi; el hijo de Gwryon; Uchtrut Arddwyat Kat; Kynwas Kurvagyl; Gwrhyr Gwarthevras; Isperyr Ewingath; Gallcoyt

Govynyat; Duach, Grathach y Nerthach, hijos de Gwawrddur Kyrwach, todos ellos procedentes de las inmediaciones del infierno; Kilydd Kanhastyr; Kanhastyr Kanllaw; Kors Kantewin; Esgeír Culhwch Govynkawn; Drustwrn Hayarn; Glewlwyd Gavaelvawr; Loch Lawwynnyawch; Annwas Adeinawc; Sinnoch, hijo de Seithvet; Gwennwynwyn, hijo de Nav; Bedyw, hijo de Seithvet; Gobrwy, hijo de Echel Vorddwyt twll; el mismo Echel Vorddwyt twll; Mael, hijo de Roycol; Dallweir Dallpenn; Garwyli, hijo de Gwythawc Gwyr; el mismo Gwythawc Gwyr; Gormant, hijo de Ricca; Menw, hijo de Teirgwaedd; Digon, hijo de Alar; Selyf, hijo de Sinoit; Gusc, hijo de Atheu; Nerth, hijo de Kadarn; Drutwas, hijo de Tryffin; Twrch, hijo de Perif; Twrch, hijo de Annwas; Iona, rey de Francia; Sel, hijo de Selgi; Teregut, hijo de Iaen; Sulyen, hijo de Iaen; Bratwen, hijo de Iaen; Moren, hijo de Iaent; Siawn, hijo de Iaen; Cradawc, hijo de Iaen; éstos eran hombres de Kaer Dathal, de la casa del propio Arturo por parte de su padre; Dirmyc, hijo de Kaw; Iustic, hijo de Kaw; Etnmyc, hijo de Kaw; Angawd, hijo de Kaw; Ovan, hijo de Kaw; Kelin, hijo de Kaw; Konnyn, hijo de Kaw; Mabsant, hijo de Kaw; Gwyngat, hijo de Kaw; Llwybyer, hijo de Kaw; Koch, hijo de Kaw; Meilic, hijo de Kaw; Kynwas, hijo de Kaw; Ardwyat, hijo de Kaw; Ergyryat, hijo de Kaw; Neb, hijo de Kaw; Llwybyer, hijo de Kaw; Koch, hijo de Kaw; hijo de Kaw, que no prestó jamás homenaje a ningún señor; Samson Vinsych; Teleessin Pennbeirdd; Manawyddan, hijo de Llyr; Llary, hijo de Kasnar Wledic; Ysperin, hijo de Flergant, rey de Llydaw; Saranhon, hijo de Glythwyr; Llawr, hijo de Erw; Annyannawc, hijo de Menw, hijo de Teirgwaedd; Gwynn, hijo de Nwyvre; Flam, hijo de Nwyvre; Gereint, hijo de Erbin; Ermit, hijo de Erbin; Dyvel, hijo de Erbin; Gwynn, hijo de Ermit; Kyndrwyn, hijo de Ermit; Hyveidd Unllenn; Eiddon Vawrydic; Reidwn Arwy; Gormant, hijo de Ricca, hermano de Arturo por parte de su madre, y Pennhynev Kernyw era su padre; Llawnroddet Varvawc; Noddawl Varyv Twrch; Berth, hijo de Kado; Reidwn, hijo de Beli; Iscovan Hael; Iscawin, hijo de Panon; Morvran, hijo de Tegit (nadie le tocó con un

arma en la batalla de Kamlan a causa de su fealdad: todos pensaron que era un demonio para ayudar. Estaba cubierto de pelos semejantes a los de un ciervo); Sandee Bryd-angel (nadie le tocó con un arma en la batalla de Kamlan, a causa de su belleza: todos pensaron que era un ángel para ayudar); Kynnwyl Sant: uno de los tres hombres que escapó de Kamlan. Fue el último en separarse de Arturo en su caballo Hengroen; Uchtryt, hijo de Erim; Eus, hijo de Erim; Henwas Adeinawc, hijo de Erim; Henbedestyr, hijo de Erim; Sgilti Ysgawndroet, hijo de Erim (cada uno de estos tres hombres poseía un privilegio: Henbedestyr no encontró jamás a nadie que pudiera seguirle ni a caballo ni a pie; Henwas Adeinawc, a quien jamás pudo cuadrúpedo alguno correr a su lado en una longitud de un acre y mucho menos a una distancia mayor que ésa; Sgilti Ysgawndroet, cuando se le antojaba cumplir una misión de su señor jamás buscó un camino cuyo limite conociera, mientras hubiera árboles por los que trepar hasta las cimas; y en toda su vida jamás se dobló bajo sus pies, y mucho menos se rompió, una brizna de hierba, de tan extraordinariamente ligeros que eran sus pies), Teithi Hen, el hijo de Gwynhan, cuyos dominios fueron inundados por el mar y con dificultad logró él mismo escapar y llegar junto a Arturo: desde que llegó allí su cuchillo tuvo la particularidad de no soportar jamás ningún mango, lo que hizo nacer en Teithi Hen una enfermedad y una languidez que no le abandonaron ya mientras vivió y de la que murió; Karnedyr, hijo de Govynyon Hen; Gwenwenwyn, hijo de Nav Gyssevin, primer guerrero de Arturo; Llygatrudd Emys y Gwrbothu Hen, tíos de Arturo, hermanos de su madre; Kulvanawyd, hijo de Gwryon; Llenlleawc el Gwyddel (irlandés), del cabo de Gámon; Dyvynwal Moel; Dunart, rey de Norte; Teirnon Twryv Bliant; Tecvan Gloff; Tegyr Telgellawc; Gwrdival, hijo de Ebrei; Morgant Hael; Gwysty, hijo de Run, hijo de Nwython; Llwyddeu, hijo de Nwython; Gwydre, hijo de Llwyddeu y Gwenabwy, hija de Kaw, su madre: Hueil, su tío, le hirió y a causa de aquella herida hubo enemistad entre Hueil y Arturo; Drem, hijo de Dremidyt, que veía desde Kelliwic, en



Kernyw, hasta Pen Blathaon, en Prydeyn (Escocia), cuando una mosca quería levantarse por la mañana con el sol; Eidyol, hijo de Ner; Glwyddyn Saer, que construyó Ehangwen, la sala de Arturo; Kynyr Keinvarvawc se decía que Kei era su hijo. Había dicho a su mujer: «Si hay algo de mí en tu hijo, su corazón jamás será cálido, jamás tendrá calor en sus manos. Poseerá otra particularidad: si es mi hijo, será testarudo. Poseerá otra particularidad: cuando lleve una carga, ya sea grande o pequeña, no se le verá jamás ni por delante ni por detrás. Poseerá otra particularidad: nadie soportará el agua y el fuego durante tanto tiempo como él, y poseerá otra particularidad: no habrá servidor ni criado como él; Henwas, Henwyneb y Hen Gedyndeith; Gwallgoyc: cuando llegaba a cualquier ciudad, aunque hubiera cien casas, si necesitaba algo, no dejaba que el sueño cerrara los párpados de una sola persona mientras estuviera allí; Berwyn, hijo de Cerenhir; Paris, rey de Francia, de ahí el nombre de Kaer Baris (la ciudad de Paris); Osla Gyllellvawr, que llevaba un puñal corto y ancho (cuando Arturo y sus tropas llegaban delante de un torrente, buscaban un lugar angosto en el agua y colocaban su cuchillo envainado a través del torrente. Así disponían de un puente suficiente para el ejército de la isla de Bretaña y de sus tres islas adyacentes con su botín; Gwyddawc, hijo de Menestyr, que mató a Kei y al que Arturo mató a su vez, al igual que a sus hermanos, para vengar a Kei; Garanwyn, hijo de Kei; Amren, hijo de Bedwyr; Ely; Myr; Reu Rwydd Dyrys; Run Ruddwern; Ely y Trachmyr, jefes cazadores de Arturo; Llwydieu, hijo de Kelcoet; Hunabwy, hijo de Guryon; Gwynn Gotyvron; Gweir Dathar Wennidawc; Gweir, hijo de Kadellin Talaryant; Gweir Gwrhyt Ennwir y Gweir Baladyr Hir, tíos de Arturo, hermanos de su madre; los hijos de Llwh Llawwynnyawc del otro lado del mar Terwyn (Tirreno); Llenlleawc el Gwyddel (irlandés); Cas, hijo de Saidi; Gwvran Gwallt Avwyn; Gwillennhin, rey de Francia; Gwittard, hijo de Aedd, rey de Iwerddon; Garselit el Gwyddel; Panawr Penbagat; Flendor, hijo de Nav; Gwynnhyvar, mayordomo de Kernyw y de Dyvneint (uno de los nueve que tramaron la

batalla de Kamlan); Keli y Kueli; Gilla Goeshydd: saltaba trescientos acres de una vez: era el jefe de saltadores de Iwerddon; Sol; Gwadyrn Ossol y Gwadyrn Odyeth (Sol podía mantenerse durante todo un día sobre el mismo pie; la montaña más elevada del globo se habría convertido bajo los pies de Gwadyrn Ossol en un valle llano; Gwadyrn Odyeth hacía salir de la planta de sus pies tantas chispas como el metal calentado al blanco al retirarlo de la forja, cuando tropezaba con algo duro; libró el camino de todo obstáculo delante de Arturo); Hir Erwm y Hir Atrwm (el día que iban a algún banquete se apoderaban de tres cantfres para ellos solos: comían hasta la hora de nonas y bebían hasta la noche. Cuando iban a acostarse, el hambre les hacía devorar las cabezas de los insectos como si jamás hubieran comido nada; cuando iban a un banquete no dejaban nada, ni gordo ni delgado, ni frío ni caliente, ni agrio ni dulce, ni fresco ni salado, ni cocido ni crudo); Huarwar, hijo de Avlawn, que pidió a Arturo como presente su saciedad. Fue una de las Tres Plagas Fuertes de Kernyw hasta que encontró su saciedad; jamás se le veía esbozar una sonrisa, salvo cuando estaba saciado; Gware Gwallt Euryn; los dos cachorros de la perra Rymi; Gwyddawc y Gwydneu Astrus; Sugyn, hijo de Sucnedydd, que podía absorber el mar en el que hubiera trescientos navíos hasta que no quedara más que arena seca en el lugar: tenía un estómago de piedra roja; Kacymwri, servidor de Arturo: si se le enseñaba un granero, ponía en marcha treinta arados, lo trillaba con un mayal de hierro de modo que las vigas, los travesaños y las tablas no corrían mejor suerte que los menudos granos de avena del montón de trigo en el fondo del granero; Llwnng y DygyvIwnng; Anoeth Veiddawc; Hir Eidyl y Hir Amren, ambos servidores de Arturo; Gwevyl, hijo de Gwestat: cuando estaba triste, dejaba caer uno de sus labios hasta el ombligo y el otro le servía de capuchón en la cabeza; Ychdryt Varyvdraws, que dirigía su barba roja erizada por encima de las cincuenta vigas de la sala de Arturo; Elidyr Gyvarwydd; Yskyrdav y Yscudydd, servidores de Gwenhwyvar, cuyos pies eran tan rápidos como sus

pensamientos en la realización de sus misiones; Brys, hijo de Bryssethach, de Tal y Redynawc Du, en Prydein; Gruddwyn Corr; Bwlch, Kyvwlch, Sevwylch, hijos de Cleddyv Kyvwlch y nietos de Cleddyv Divwlch, tres resplandecientes luces eran sus tres escudos; tres puntiagudos punzones sus tres lanzas; tres afilados trinchantes sus tres espadas; Glas, Gleissic y Gleissat...: Kall, Kuall y Kavall eran sus tres perros; Hwyrddyddwc, Drwcdyddwc y Llwyrdyddwc, sus tres caballos; Och, Garym y Diaspat sus tres mujeres; Lluchet, Nevet y Eissiwet sus tres nietos; Drwc, Gwaeth y Gwaethav Oll sus tres hijas; Eheubryd, hijo de Kyvwlch, Gorascwrn, hijo de Nerth y Gwaeddan, hijo de Kynvelyn Keudawt Psyll Nanner Dyn; Dwn Diessic Unbenn; Eiladyr, hijo de Pen Llorcan; Kyvedyr Wyllt (el salvaje), hijo de Hettwn Tarayant; Sawyl Bennuchel; Gwalchmei, hijo de Gwyar; Gwalhavet, hijo de Gwyar; Gwrhwr Gwalstawt Ieithoedd (intérprete de lenguas): sabía todas las lenguas; Kethtrwn Offeirad (el sacerdote); Klust, hijo de Klustveinat: si se le hubiera enterrado a cien codos por debajo de la tierra habría oído a una hormiga levantarse por la mañana a cincuenta millas de distancia; Medyr, hijo de Methredydd, quien desde Kelliwic podía herir a un reyezuelo en Esgeir Oerfel, en Iwerddon, exactamente en sus dos patas; Gwiawn Llygat Cath, que podía sacar cualquier cosa del ojo de un mosquito, sin dañar el ojo; Ol, hijo de Olwydd (siete años antes de su nacimiento habían robado los cerdos a su padre; cuando se hizo hombre, siguió su pista y volvió a su casa con los siete rebaños; Bedwini, el obispo que bendecía la comida y la bebida de Arturo.

Las nobles doncellas con torques de oro de la isla en cuyo nombre Kulhwch invocó su presente eran: Gwenhwyvar, la reina de Bretaña; Gwenhwyfach, su hermana; Rathtyeu, hija única de Clemenhill; Rhelemon, hija de Kei; Tannwen, hija de Gweir Dathar Tennidawc (el servidor); Gwennalarch, hija de Kvnwyl Kanhwch; Eurneid, hija de Clydno Eiddin; Enevawc, hija de Bedwyr; Enrydrec, hija de Tutuathar Gwennwledyr, hija de Gwaleddur Kyrwach; Erdutvul, hija de Tryffin;

Eurolwen, hija de Gwiddolwyn Gorr (el enano); Teleri, hija de Peul; Morvudd, hija de Uryen Reget; Gwenllian Dec, la magnánima doncella; Kreiddvlat, hija de Lludd Llaw Ereint (Mano de Plata), la doncella más majestuosa de la isla de Bretaña y sus tres islas adyacentes. Por su causa Gwythyr, hijo de Greidiawl y Gwynn, hijo de Nudd, luchan cada primer día de mayo y lucharán hasta el día del juicio; Ellylw, hija de Noel Kynn Kroc (vivió tres generaciones); Essyllt Vinwen y Essyllt Vingul. En nombre de todas ellas invocó Kulhwch su presente».

Arturo le dijo entonces:

—Jamás he oído hablar de la doncella que dices, ni tampoco de sus parientes. Con mucho gusto enviaré mensajeros en su búsqueda.

Desde aquella noche hasta la misma noche al cabo de un año, los mensajeros estuvieron buscando a la doncella. Y al cabo de un año, como los mensajeros de Arturo no habían encontrado nada, Kulhwch dijo:

—Todos han obtenido su presente y yo todavía estoy esperando el mío. Me voy y me llevaré tu honor conmigo.

—Príncipe —exclamó Kei—, ¡injustamente reprochas a Arturo! Ven con nosotros, y hasta que tú mismo reconozcas que la joven no se encuentra en ningún lugar del mundo o bien hasta que la hayamos encontrado, no nos separaremos de ti.

Diciendo estas palabras, Kei se levantó. Kei tenía el privilegio de que podía respirar nueve noches y nueve días bajo el agua y permanecer nueve noches y nueve días sin dormir. Ningún médico podía curar una herida de la espada de Kei; además tenía una facultad maravillosa cuando quería: podía ser tan alto como el árbol más alto del bosque. Otro privilegio: cuando más copiosamente caía la lluvia, todo lo que tuviera por encima y por abajo de la mano permanecía seco a la distancia de un palmo, debido a su gran calor natural,

y también hacía las veces de combustible para sus compañeros cuando el frío era muy intenso.

Arturo llamó a Bedwyr<sup>[193]</sup>, quien jamás retrocedía ante una empresa en la que Kei participara. Nadie era más noble que él en aquella isla, a excepción de Arturo y de Drych, hijo de Kibddar: y aunque sólo tenía una mano, tres combatientes no hacían salir la sangre con más rapidez que él en el campo de batalla. Poseía otra virtud: su lanza producía una herida al entrar, pero nueve al retirarla.

Arturo llamó a Kynddelic el Guía:

—Ve a esta empresa con el príncipe —dijo. Kynddelic no era peor guía en un país que jamás hubiera visto que en el suyo propio.

Arturo llamó a Gwrhŷr Gwalstawt Ieithoedd (intérprete de lenguas), porque sabía todas las lenguas. Llamó a Gwalchmei<sup>[194]</sup>, hijo de Gwyar, que jamás regresaba sin lo que había ido a buscar. Era el mejor de los caminantes y el mejor de los jinetes. Era sobrino de Arturo, hijo de su hermana y su primo hermano. Arturo llamó también a Menw<sup>[195]</sup>, hijo de Teirgwaedd: si llegaban a un país pagano, podía hechizarlos de tal forma que nadie podría verlos y ellos podrían ver a todo el mundo.

Marcharon hasta una vasta llanura en la que vieron un gran castillo fortificado, el más bello del mundo. No descansaron en todo el día y cuando ya se creían muy cerca del castillo, no se habían aproximado más que por la mañana. Continuaron su marcha tres días y con mucho esfuerzo lograron llegar hasta allí. Cuando estuvieron delante, vieron un rebaño de corderos, del cual no se veía ni principio ni fin. Desde la cima de la colina, un pastor vestido con una casaca de piel los guardaba; junto a él había un mastín de pelo erizado, más grande que un semental de nueve inviernos. Tenía la cualidad de no haber perdido nunca un cordero y mucho menos una bestia más grande. Jamás nadie había pasado por su lado sin perjuicio o

mortal herida; su aliento quemaba toda la madera seca y los matorrales que había en la llanura.



—Gwhrhyr Gwalstawt Ieithoedd (intérprete de lenguas) —dijo Kei—, ¡ve a hablar con aquel joven!

—Kei —respondió él—, sólo he prometido ir hasta donde vayas tú mismo.

—Entonces iremos juntos —dijo Kei.

—No temáis —dijo Menw, hijo de Teirgwaedd—; lanzaré un encantamiento sobre el perro y no hará daño a nadie.

Se dirigieron al lugar donde estaba el pastor y le dijeron:

—¿Eres rico, pastor<sup>[196]</sup>?

—Que a Dios no plazca que seáis más ricos que yo alguna vez.

—Por Dios, tú eres el dueño.

—No hay aflicción que pueda dañarme, salvo mi mujer.

—¿De quién son las ovejas que guardas y de quién es aquel castillo?

—¡Sois hombres locos! En todo el universo se sabe que éste es el castillo de Yspadadden Penkawr.

—¿Y tú quién eres?

—Soy Kustenin, hijo de Dyvnedic, y por culpa de mi mujer, Yspadadden Penkawr ha labrado mi ruina. ¿Y vosotros quiénes sois?

—Mensajeros de Arturo, que hemos venido hasta aquí para pedir a Olwen, la hija de Yspadadden Penkawr.

—¡Oh, hombres! ¡Dios os proteja! Por nada del mundo hagáis eso. Ni uno solo de los que han venido a hacer esta petición, ha regresado con vida.

El pastor se levantó y Kulhwch le dio un anillo de oro. Intentó ponérselo, pero como no le iba bien, lo colocó en un dedo de su guante y se fue a la casa.

Dio el guante a su mujer y ella sacó el anillo, y le dijo:

—¿De dónde has sacado este anillo? No encuentras tesoros con frecuencia.

—Había ido a buscar alimentos de mar, cuando de pronto vi un cadáver que lo traían las olas; jamás había visto un cuerpo más bello: en su dedo encontré este anillo.

—Como el mar no deja muerto con joyas, enséñame ese cuerpo.

—Mujer, pronto verás aquí a aquél a quien pertenece el cadáver.

—¿Quién es?

—Kulhwch, hijo de Kylydd Kyleddon Wledig y de Goleuddydd, hija de Anlawdd Wledig, su madre, y ha venido a pedir a Olwen como mujer.

Se apoderaron de ella dos sentimientos: le alegraba la llegada de su sobrino, el hijo de su hermana; también le entristecía, porque jamás había visto salir con vida a nadie de los que habían hecho semejante petición.

Ellos ya estaban llegando a la corte de Kustenín el pastor. Ella oyó el alboroto de su llegada y corrió con alegría a su encuentro. Kei arrancó un leño del montón de madera y en el momento en que ella iba a su encuentro para abrazarles, él le puso el leño entre sus manos. Ella lo apretó hasta que se convirtió en un junco retorcido.

—¡Ay, mujer! —exclamó Kei—, si me hubieras estrechado así, nadie habría necesitado amarme nunca más, ¡peligroso amor el tuyo!

Entraron en la casa y les sirvieron. Después de un rato, cuando todos estaban ocupados, la mujer abrió un cofre de piedra que estaba junto al fuego y un muchacho de cabellos rubios rizados salió de allí.

—Es una lástima tener oculto a semejante muchacho —dijo Gwrhyr—. Estoy completamente seguro que no son sus propias malas acciones las que le castigan así.

—Él es el único que ha quedado —dijo la mujer—. Yspadadden Penkawr me ha matado veintitrés hijos y no tengo más esperanza de conservar a éste que a los demás.

—Deja que sea mi compañero, y sólo lo podrán matar al mismo tiempo que a mí —dijo Kei.

Se sentaron a la mesa.

—¿Para qué asunto habéis venido? —dijo la mujer.

—Hemos venido a buscar a Olwen.



—Por Dios, ya que nadie del castillo os ha visto aún, volved sobre vuestros pasos.

—Dios sabe que no nos marcharemos antes de haber visto a la joven doncella.

—¿Viene ella aquí? —preguntó Kei.

—Viene aquí todos los sábados a lavarse la cabeza. Deja todos sus anillos en el recipiente donde se lava, y jamás vuelve a buscarlos ni tampoco envía a nadie para que lo haga.

—¿Vendría aquí si se enviara a alguien a buscarla?

—Dios sabe que no quiero matar mi alma. No engañaré a nadie que confíe en mí; sólo la haré venir, si me dais vuestra fe de que no le haréis ningún mal.

—La damos —respondieron.

Ella la envió a buscar. La joven acudió allí vestida con ropa de seda de color rojo fuego y alrededor del cuello llevaba un torque de oro rojo en el que había piedras preciosas y rubís. Sus cabellos eran más rubios que la flor de retama, su piel era más blanca que la espuma de la ola, más resplandecientes las palmas de sus manos y sus dedos que el brote del trébol acuático emergiendo con su flor trifoliada del centro de un estanque; ni los ojos del halcón después de una muda, ni los de un gavián después de tres mudas, eran más claros que los suyos. Sus senos eran más blancos que el pecho del cisne blanco, sus mejillas más rojas que la más roja de las rosas. No se la podía mirar sin sentirse completamente penetrado de su amor. Cuatro tréboles blancos nacían bajo sus pasos por donde quiera que pisara: por esa razón la habían llamado Olwen (rastros, huella, blanca).

Ella entró en la casa y fue a sentarse en el asiento más elevado al lado de Kulhwch, quien tan pronto como la vio la reconoció.

—Doncella —exclamó—, eres realmente tú a quien amo. Vendrás conmigo.

—No puedo hacerlo sin que caiga la culpa sobre nosotros —exclamó—. Mi padre me ha hecho jurarle que jamás me irá sin su permiso, pues su vida acabará cuando tenga un marido. Sin embargo, puedo darte un consejo, si lo quieres aceptar. Ve a pedirme a mi padre. Promete que tendrá todo lo que él te pida y tú me tendrás a mí. Pero si le contrarías en algo, no me tendrás jamás y podrás considerarte con suerte si escapas con vida.

—Se lo prometeré todo y lo conseguiré.

La doncella se retiró a sus habitaciones. Ellos se levantaron para dirigirse al castillo y mataron a los nueve porteros que guardaban las nueve puertas, sin que se oyera ni un solo grito, y a los nueve mastines sin que se oyera ni un solo grito. Y entraron directamente en la sala.

—Salud, Yspadadden Penkawr, en nombre de Dios y de los hombres —dijeron.

—¿A qué habéis venido?

—Hemos venido para pedir a Olwen, tu hija, para Kulhwch, hijo de Kilydd, hijo del príncipe Kelyddon.

—¿Dónde están los truhanes de mis sirvientes? Levantad las horquillas<sup>[197]</sup> que están bajo mis párpados para que pueda ver a mi futuro yerno.

Hecho esto, les dijo:

—Venid aquí mañana y tendréis una respuesta.

Cuando salían, Yspadadden Penkawr cogió una de las tres jabalinas<sup>[198]</sup> envenenadas que estaban al alcance de su mano y la lanzó detrás de ellos. Bedwyr la cogió al vuelo y se la devolvió, atravesándole la rótula de la rodilla:

—¡Maldito yerno salvaje! Me dolerá cada vez que ande. Este hierro envenenado me ha hecho sufrir como la picadura del tábano. ¡Maldito sea el herrero que lo fabricó y el yunque en el que fue forjado!

Aquella noche se hospedaron en casa de Kustenin el pastor.

Al día siguiente se dirigieron al castillo en gran boato, con los cabellos cuidadosamente peinados, y entraron en la sala y hablaron así:

—Yspadadden Penkawr, danos a tu hija. Te pagaremos su dote a ti y a sus dos parientes. Si te niegas, te costará la vida.

—Sus cuatro bisabuelos y sus cuatro bisabuelas aún están con vida —respondió—, tendré que mantener consejo con ellos.

—Sea. Vamos a comer.

Cuando se iban, cogió una de las dos jabalinas que estaban al alcance de su mano y se la lanzó. Menw, hijo de Teirgwaedd, la cogió al vuelo y se la devolvió, alcanzándole en el centro del pecho.

—¡Maldito yerno salvaje! —exclamó—. Este duro hierro duele tanto como la mordedura de una gruesa sanguijuela. ¡Maldito sea el horno donde fue fundido y el herrero que lo forjó! Cuando quiera escalar una colina me faltará aliento, me dolerá el estómago y tendré náuseas.

Ellos se fueron a comer. Al día siguiente se dirigieron a la corte por tercera vez.

—No nos lances más jabalinas si no deseas tu propia muerte —dijeron.

—¿Dónde están mis sirvientes? —dijo Yspadadden Penkawr—. Levantad las horquillas, pues mis párpados han caído sobre las pupilas, para que pueda ver a mi futuro yerno.

Se levantaron. En aquel momento, Yspadadden Penkawr cogió la tercera jabalina envenenada y se la lanzó.

Kulhwch la cogió y se la devolvió con todas sus fuerzas agujereándole la pupila, de tal forma que le atravesó la cabeza.

—¡Maldito yerno salvaje! —exclamó—. Mi vista se resentirá de esto, mientras permanezca con vida; cuando ande contra el viento, mis ojos llorarán y cada luna nueva tendré dolores de cabeza y mareos. ¡Maldito sea el horno donde fue fundido! La herida de este hierro envenenado ha sido tan punzante como la mordedura de un perro rabioso.

Ellos se fueron a comer. Al día siguiente volvieron a la corte y dijeron:

—No nos lances más jabalinas; con eso no consigues más que daños y martirios, y aún será peor si persistes en ello. Entréganos a tu hija.

—¿Dónde está el que pide a mi hija? Ven aquí para que te conozca.

Hizo sentar a Kulhwch en un asiento frente a él.

—¿Eres tú quien pide a mi hija? —dijo Yspadadden Penkawr.

—Soy yo —respondió Kulhwch.

—Quiero tu palabra de que obrarás conmigo con justicia y no me buscarás perjuicio alguno. Cuando tenga todo lo que te pida, tendrás a mi hija.

—Con mucho gusto: dime lo que deseas.

—Esto es lo que vas a hacer: ¿ves aquella vasta colina?

—La veo.

—Quiero que todas las raíces sean arrancadas y quemadas hasta la superficie del suelo de modo que las cenizas sirvan de abono; y que en un día sea arado y sembrado, y que también en un solo día el grano esté maduro, de modo que se puedan hacer alimentos y bebidas de trigo, para el festín de tus bodas con mi hija. Que todo esto sea hecho en un día.

—Lo lograré con facilidad, aunque tú lo creas difícil.

—Si lo logras, hay algo que no lograrás. No hay labrador que pueda labrar y preparar esta tierra más que Amaethon<sup>[199]</sup>, hijo de Don. Jamás irá contigo de buen grado, y tú no podrás obligarle.

—Tú lo crees difícil, pero para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, hay algo que no conseguirás: que Govannon<sup>[200]</sup>, hijo de Don, venga a esta colina a sacar el hierro. No trabaja de buen grado más que para un auténtico rey y tú no podrás obligarle.

—Para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, hay algo que no conseguirás: los dos bueyes de Gwlwlyd Wineu para arar juntos esta tierra llena de malezas. No te los dará de buen grado y tú no podrás obligarle.

—Para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, hay una cosa que no conseguirás: quiero tener bajo el mismo yugo al buey Melyn Gwanwyn y al buey Brych.

—Para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, hay una cosa que no conseguirás: los dos bueyes cornudos, uno de los cuales está al otro lado de Ych Brych y el otro en este lado, y traerlos en el mismo arado: son Nynnyaw y Peihaw, que Dios transformó en bueyes por sus pecados.

—Para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, hay una cosa que no conseguirás. ¿Ves allí aquella tierra roja cultivada?

—La veo.

—Cuando me encontré por vez primera con la madre de esta joven, sembraron allí nueve sextarios de grano de lino y todavía no ha salido nada, ni blanco, ni negro. Quiero tener este grano de lino para sembrarlo en aquella tierra nueva, de

modo que pueda hacerse un velo blanco para la cabeza de mi hija en tus bodas.

—Si tú lo crees difícil, para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, hay una cosa que no conseguirás: miel que sea nueve veces más dulce que la miel de un enjambre virgen, sin escorias, ni abejas dentro, para hacer la bebida<sup>[201]</sup> del banquete.

—Si tú lo crees difícil, para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, hay una cosa que no conseguirás: la copa de Llwyrr, hijo de Llwyryon, que contiene penllad<sup>[202]</sup>; no hay en el mundo otro recipiente que pueda contener este fuerte licor. No te lo dará de buen grado y no podrás obligarle.

—Si tú lo crees difícil, para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, hay una cosa que no conseguirás: el cesto de Gwyddneu<sup>[203]</sup> Garanhir (Piernas Largas); aunque el mundo entero se presentara en grupos de tres veces nueve hombres, todos encontrarían allí toda la comida que soñaron. Quiero comer de ahí la noche en que te acuestes con mi hija. No te lo dará de buen grado y obligarle a ello no podrás:

—Si tú lo crees difícil, para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, hay una cosa que no conseguirás: el cuerno de Gwlgawt Gogodin<sup>[204]</sup> para derramar la bebida sobre nosotros esa noche. No te lo dará de buen grado y obligarle no podrás.

—Si tú lo crees difícil, para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, hay una cosa que no conseguirás: el arpa de Teirtu<sup>[205]</sup> para distraerme esa noche. Si un hombre lo desea, toca sola; si se quiere que cese, ella sola se calla. No te dará de buen grado ese arpa y obligarle no podrás.

—Si tú lo crees difícil, para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, hay una cosa que no conseguirás: los pájaros de Rhiannon<sup>[206]</sup>, que velan a los muertos y adormecen

a los muertos. Los quiero tener esa noche para que me distraigan.

—Si tú lo crees difícil, para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, hay una cosa que no conseguirás: el caldero<sup>[207]</sup> de Diwrnach el Gwyddel (el irlandés), el vigilante de Odgar, hijo de Aedd, rey de Iwerddon, para hervir los manjares de tu festín de bodas.

—Si tú lo crees difícil, para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, hay una cosa que no conseguirás: tengo que lavarme la cabeza y afeitarme la barba. Necesito el colmillo de Yskithyrwynn Penbeidd (Jefe de Jabalís), con el que yo mismo me afeitaré. Pero de nada me servirá tenerlo, si no se le arranca mientras esté con vida.

—Si tú lo crees difícil, para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, hay una cosa que no conseguirás: sólo se lo puede arrancar Odgar, hijo de Aedd, rey de Iwerddon.

—Si tú lo crees difícil, para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, hay una cosa que no conseguirás: sólo confiaré la custodia del colmillo a Kado de Prydein (Escocia), los sesenta cantrem<sup>[208]</sup> de Prydein están bajo su poder; él no vendrá de buen grado y obligarle no podrás.

—Si tú lo crees difícil, para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, hay una cosa que no conseguirás: los pelos de mi barba tienen que estar estirados para que se puedan afeitar; pero jamás cederán sin la ayuda de la sangre de la Bruja Gorddu (Negra), hija de la Bruja Gorwenn (Blanca) del Pennant Govut (Valle del Dolor), en las inmediaciones del infierno.

—Si tú lo crees difícil, para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, hay una cosa que no conseguirás: no quiero esa sangre, si no es caliente; pero no hay recipiente en el mundo que pueda conservar el calor del líquido que se

verterá en él, a excepción de las botellas de Gwiddolwyn Gorr (el Enano): aunque se vierta en ellas el liquido en Oriente, la conservarán con su calor hasta Occidente. No te las dará de buen grado y obligarle no podrás.

—Si tú lo crees difícil, para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, hay una cosa que no conseguirás: hay quienes desean la leche fresca; pero no pretendo conseguir leche para todos, hasta que consiga las bote-llas de Rinnon Rin Barnawt (Barba Tupida), en las que ningún líquido se agria. No te las dará de buen grado y obligarle no podrás.

—Si tú lo crees difícil, para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, hay una cosa que no conseguirás: no hay en el mundo ni peine ni tijeras que puedan arreglar mi cabello, por lo tupido que es, salvo el peine y las tijeras que se encuentran entre las dos orejas de Twrch Trwyth<sup>[209]</sup>, hijo del príncipe Taredd Wledig. No te las dará de buen grado y obligarle no podrás.

—Si tú lo crees difícil, para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, hay una cosa que no conseguirás: Drutwyn, el cachorro de Greit, hijo de Eri: no se puede cazar a Twrch Trwyth sin él.

—Si tú lo crees difícil, para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, hay una cosa que no conseguirás: la correa de Kwrs Kant Erwin (Cien Barras); no hay otra correa en el mundo que lo pueda retener.

—Si tú lo crees difícil, para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, hay una cosa que no conseguirás: el collar de Kanhastyr Kanllaw (Cien Manos): no hay otro collar en el mundo que pueda retener la correa.

—Si tú lo crees difícil, para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, hay una cosa que no conseguirás: la cadena de Kilydd Kanhastyr (Cien Asas) para unir el collar a



la correa.

—Si tú lo crees difícil, para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, hay una cosa que no conseguirás: no hay otro cazador en el mundo que pueda cazar con este perro más que Mabon, hijo de Modron<sup>[210]</sup>; se lo quitaron a su madre a la tercera noche de su nacimiento y no se sabe dónde está, ni si está muerto o vivo.

—Si tú lo crees difícil, para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, hay una cosa que no conseguirás: Gwynn Hygwnn (Crines Pardas), el caballo de Gweddw, tan rápido como el trueno, para cazar a Twrch Trwyth con Mabon. No te lo dará de buen grado y obligarle no podrás.

—Si tú lo crees difícil, para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues: esto no lo conseguirás: jamás se podrá encontrar a Mabon, puesto que no se sabe en qué lugar puede estar, si primero no se encuentra a Eidoel, hijo de Aer, su primer pariente. De otro modo, toda búsqueda sería inútil. Es su primo hermano.

—Si tú lo crees difícil, para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, esto no lo conseguirás: Garselit el Gwyddel, jefe de los cazadores de Iwerddon; jamás se podrá cazar a Twrch Trwyth sin él.

—Si tú lo crees difícil, para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, esto no lo conseguirás: una correa hecha de la barba de Dillus Varvawc (el Barbudo); no hay otra cosa que pueda sujetar a los dos cachorros y de nada servirá si no se hace con los pelos de su barba mientras esté con vida, que tendrán que ser arrancados con pinzas de madera. Jamás, mientras viva, se lo dejará hacer. Si se le arrancan muerto, la correa no será de ninguna utilidad: será frágil.

—Si tú lo crees difícil, para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, esto no lo conseguirás: no hay otro cazador en el mundo que pueda sujetar a los dos cachorros de Gast REymi a no ser Kyledyr Wyllt (el Salvaje), hijo de Hettwn Glavyrwawc (el Leproso). Es nueve veces más salvaje que la bestia más salvaje de la montaña. Jamás lo conseguirás, y a mi hija tampoco.

—Si tú lo crees difícil, para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, esto no lo conseguirás: no se puede cazar a Twrch Trwyth hasta que se consiga a Gwynn<sup>[211]</sup>, hijo de Nudd, en quien Dios ha puesto la fuerza de los demonios de Annwryn para que el mundo no sea destruido. No prescindirán de él.

—Si tú lo crees difícil, para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, esto no lo conseguirás: no hay caballo en el mundo que pueda llevar a Gwynn a la caza de Twrch Trwyth salvo Du (Negro), el caballo de Moro Oerveddawc.

—Si tú lo crees difícil, para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, esto no lo conseguirás: hasta la llegada de Gwilenin, rey de Francia, no se podrá cazar a Twrch Trwyth. Sería impropio de él que abandonara su país. No vendrá jamás.

—Si tú lo crees difícil, para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, esto no lo conseguirás: no se podrá cazar a Twrch Trwyth sin Alun, hijo de Dyvet: es hábil en soltar a los perros.

—Si tú lo crees difícil, para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, esto no lo conseguirás: jamás se cazarán a Twrch Trwyth sin Anet y Aethlen, son tan rápidos como el viento: jamás se les ha lanzado sobre una bestia que no hayan matado.

—Si tú lo crees difícil, para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, esto no lo conseguirás: Arturo y sus cazadores para cazar a Twrch Trwyth. Es un hombre poderoso y jamás te ayudará, porque es uno de mis hombres.

—Si tú lo crees difícil, para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, esto no lo conseguirás: jamás se cazarán a Twrch Trwyth sin Bwlch, Kyvwlch y Syvwlch, hijos de Kilydd Kivwlch y nietos de Cleddyv Divwlch: tres resplandecientes luces son sus tres escudos, tres puntiagudos punzones sus tres lanzas, tres afilados trinchantes sus tres espadas; Glas, Gleissic, Gleissyat, sus tres perros son Kall, Kuall y Kavall; sus tres caballos, Hwyrddyddwc, Drycdyddwc y Llwyrdyddwc; sus tres mujeres, Och, Garam y Diaspat; sus tres hijos pequeños, Lluchet, Nyvet y Eissiwet; sus tres hijas, Drwc, Gwaeth y Gwaethav Oll; sus tres sirvientes: los tres hombres tocarán sus cuernos y todos los demás gritarán: todo el mundo pensará que el cielo se desploma sobre la tierra.

—Si tú lo crees difícil, para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, esto no lo conseguirás: la espada de Gwrnach Gwar (el Gigante). Nadie puede matar a Twrch Trwyth sin esa espada. Jamás te la dará de buen grado, a ningún precio, ni por generosidad; obligarle a ello no podrás.

—Si tú lo crees difícil, para mí es cosa fácil.

—Si lo consigues, esto no lo conseguirás: mientras busques todas estas cosas no dormirás ni una sola noche. Esto no lo conseguirás, ni, a mi hija tampoco.

—Tendré los caballos y a los caballeros; mi señor y pariente Arturo me lo procurará todo. Y tendré a tu hija y tú perderás la vida.

—Bien, parte ahora. No estarás obligado a proporcionar alimentos ni vestidos a mi hija mientras duren tus búsquedas. Cuando hayas encontrado todas estas maravillas, mi hija te pertenecerá.

Aquel día marcharon hasta el atardecer, hasta que vieron un gran castillo fortificado, el más grande del mundo. Vieron salir de él a un hombre negro más grande que tres hombres de este mundo.

—¿De dónde vienes, hombre? —le dijeron.

—Del castillo que veis allá.

—¿Quién es su dueño?

—¡Sois hombres muy necios! No hay nadie en el mundo que no sepa quién es el dueño del castillo: es Gwrnach Gawr (el Gigante).

—¿Cómo reciben a los huéspedes extranjeros que llegan al castillo?

—Príncipe, ¡Dios te proteja! Ni un solo huésped ha salido de ese castillo con vida. No se permite la entrada a nadie salvo a quien lleva un arte.

Se dirigieron hacia el castillo.

—¿Hay aquí portero? —dijo Gwrhyr Gwalstawt Ieithoedd (Intérprete de Lenguas).

—Sí, ¿y tú por qué me diriges la palabra y tu lengua no se queda muda en tu boca?

—Abre la puerta.

—No la abriré.

—¿Por qué no quieres abrir?

—El cuchillo ya está en la carne, la bebida en el cuerno y todos se divierten en la sala de Gwrnach: a partir de ahora esta noche sólo se abrirá la puerta al artista que traiga su arte.

Entonces Kei dijo:

—Portero, yo sé un arte.

—¿Cuál?

—Soy el mejor pulidor de espadas que hay en el mundo.

—Voy a decírselo a Gwrnach y te traeré la respuesta.

El portero entró.

—¿Alguna novedad en la entrada? —dijo Gwrnach.

—Sí, hay en la puerta una compañía que quiere entrar.

—¿Les has preguntado si traen algún arte?

—Lo he hecho y uno de ellos pretende ser buen pulidor de espadas.

—Le necesito. Hace tiempo que busco en vano a alguien que me limpie mi espada. Déjale entrar, ya que trae un arte.

El portero fue a abrir la puerta. Kei entró y saludó a Gwrnach Gwar (el Gigante). Le hicieron sentar frente a él.

—¿Es cierto eso que dicen de ti que sabes pulir espadas? —preguntó Gwrnach.

—Es cierto —respondió Kei.

Le trajeron la espada de Gwrnach. Kei sacó de debajo de su brazo una piedra de afilar y le preguntó cómo prefería que puliera la empuñadura, en blanco o en azul.

—Hazlo como si la espada te perteneciera —dijo Gwrnach.

Kei limpió la mitad de un lado de la hoja y se la puso en la mano diciendo:

—¿Te parece bien así?

—Me gustaría más que todo lo que hay en mis dominios, si toda entera estuviera del mismo modo. Es una lástima que un hombre como tú no tenga compañero.

—Señor, tengo uno, a pesar que desconozca este arte.

—¿Quién es?

—Deja que el portero salga. Le reconocerá por estos signos: la punta de su lanza se desprenderá del asta, sacará sangre al viento y de nuevo descenderá sobre el asta.

Se abrió la puerta y Bedwyr entró.

—Bedwyr posee un maravilloso don, aunque no practique este arte —dijo Kei.

Una gran discusión se produjo entre los hombres que se habían quedado fuera a causa de la entrada de Kei y de Bedwyr. Uno de ellos, un joven, el hijo único de Kustenin el pastor, logró entrar y sus compañeros le siguieron; atravesó los tres patios y llegó al interior del castillo. Sus compañeros le dijeron entonces:

—Eres el mejor de los hombres.

Desde entonces le llamaron Goreu<sup>[212]</sup> (el mejor), hijo de Kustenin. Se dispersaron en las diferentes estancias para poder matar a los que se encontraban en ellas, sin que el Gigante se enterara.

Cuando la espada estuvo completamente pulida, Kei la puso en manos de Gwrnach Gwar (el Gigante) para ver si el trabajo le complacía.

—El trabajo es bueno y mucho me complace —dijo el gigante.

—La vaina ha estropeado la espada —dijo Kei—. Dámela para que le quite sus accesorios de madera y haga unos nuevos.

Cogió con una mano la vaina y con la otra la espada; se acercó y alzó la espada como si quisiera envainarla. Entonces la hundió en la cabeza del gigante y de un tajo se la cortó. Devastaron el castillo y se llevaron todas las riquezas y joyas que quisieron. En el día señalado al cabo de un año, llegaban a la corte de Arturo con la espada de Gwrnach Gwar (el Gigante). Contaron a Arturo su aventura. Arturo les preguntó entonces cuál de las maravillas era mejor buscar primero.

—Lo mejor será buscar primero a Mabon, hijo de Modron, pero no lo encontraremos antes de haber encontrado a Eidoel, hijo de Aer, su pariente —respondieron ellos.

Arturo partió con sus guerreros de la isla de Bretaña en búsqueda de Eidoel y llegaron ante el castillo fortificado de Glini, donde Eidoel estaba encerrado. Glini estaba en la muralla del castillo y exclamó:



—Arturo, ¿qué quieres de mí ahora? ¿Ni siquiera puedo vivir en paz en este pico rocoso? Aquí no hay bienes, ni placer, no tengo trigo ni avena, y todavía quieres perjudicarme.

—No he venido aquí para causarte mal alguno, sino para buscar a tu prisionero —respondió Arturo.

—Te daré al prisionero, aunque no estaba dispuesto a dárselo a nadie. Además tendrás mi ayuda y mi apoyo.

Los hombres de Arturo le dijeron entonces:

—Señor, vuelve a casa; no puedes ir a la cabeza de tu ejército buscando cosas tan insignificantes como ésta.

—Gwrhyr Gwalstawt Ieithoedd (Intérprete de Lenguas) —dijo Arturo—, a ti corresponde esta misión: conoces todas las lenguas, sabes incluso conversar con ciertos pájaros y ciertos animales. Eidoel, a ti te corresponde ir con mis hombres en busca de tu primo hermano. Kei y Bedwyr, siempre he confiado en que todo lo que vosotros busquéis será conseguido. Marchad, pues, por mi a esta búsqueda.

Marcharon hasta que encontraron al Mirlo de Cilgwri. Gwrhyr le preguntó:

—En nombre de Dios, ¿sabes algo de Mabon, hijo de Modron, que fue arrebatado a su madre la tercera noche de su nacimiento?

El mirlo respondió:

—Cuando vine aquí por vez primera había un yunque de herrero y entonces era un pájaro joven. Desde entonces no ha habido allí otro trabajo que el que hiciera mi pico cada tarde. Ahora no queda de él más de lo que hay en una nuez; que Dios me castigue si alguna vez he oído hablar del hombre por el que me preguntáis. No obstante, haré lo que es justo y propio hacer por los mensajeros de Arturo. Existe una raza de animales que Dios creó antes que a mí: os guiaré hasta ellos.

Fueron hasta él lugar donde se encontraba el Ciervo de Redynvre.

—Ciervo de Redynvre, hemos venido hasta ti, mensajeros de Arturo, porque no conocemos animal más viejo que tú.



Dinos, ¿sabes algo respecto a Mabon, hijo de Modron, que fue arrebatado a su madre la tercera noche de su nacimiento?

El ciervo dijo:

—Cuando vine aquí por primera vez sólo tenía dos púas a ambos lados de mi cabeza y aquí no había más árbol que un joven roble que creció hasta convertirse en un roble de cien ramas; el roble cayó y ahora no queda nada de él, salvo una cepa roja y podrida. Desde aquel día hasta ahora he estado aquí. Nada he oído acerca del hombre por quien preguntáis. No obstante, puesto que sois mensajeros de Arturo, seré vuestro guía hasta el lugar donde se encuentra un animal que Dios creó antes que a mí.

Llegaron al lugar donde estaba el Búho de Kwm Kawlwy.

—Búho de Kwm Kawlwy, aquí están los mensajeros de Arturo: ¿sabes algo de Mabon, hijo de Modron, que fue arrebatado a su madre la tercera noche de su nacimiento?

—Si lo supiera os lo diría. Cuando vine aquí por vez primera, el gran valle que veis estaba cubierto de bosque y vino una raza de hombres que lo devastó. Creció un segundo bosque y éste es el tercero, y en lo que a mí respecta, mis alas son simples muñones. Desde aquel día hasta ahora, jamás había oído hablar del hombre por el que me preguntáis. Sin embargo, quiero ser guía de los mensajeros de Arturo, hasta que lleguemos al lugar donde está el animal más viejo de este mundo y que ha volado sobre los lugares más lejanos, el Aguila de Gwernabwy.

Gwrhyr dijo:

—Aguila de Gwernabwy, nosotros, los mensajeros de Arturo, hemos venido hasta aquí para preguntarte si sabes algo respecto a Mabon, hijo de Modron, que fue arrebatado a su madre la tercera noche de su nacimiento.

El águila dijo:

—Hace mucho tiempo que llegué aquí y cuando llegué por vez primera había una roca desde cuya cima picoteaba los astros cada noche; ahora sólo tiene un palmo de altura. Estoy aquí desde entonces y, sin embargo, nada he oído del hombre por el que me preguntáis. No obstante, una vez fui a buscar alimentos a Llynn Llyw y cuando llegué allí clavé mis garras en un salmón pensando que con él tendría comida por mucho tiempo; pero me arrastró a las profundidades y sólo con grandes esfuerzos pude desembarazarme de él. Mis parientes y yo nos reunimos para intentar despedazarlo, pero envió mensajeros para hacer la paz conmigo y vino en persona para entregarme cincuenta arpones de carne de su espalda. Si él no sabe nada de lo que buscáis, no conozco a nadie que pueda saberlo. En todo caso os guiaré hasta el lugar donde se encuentra.

Cuando hubieron llegado al lugar donde estaba, el águila dijo:

—Salmón de Llynn Llyw, he venido hasta aquí con los mensajeros de Arturo para preguntarte si sabes algo respecto a Mabon, hijo de Modron, que fue arrebatado del lado de su madre la tercera noche de su nacimiento.

—Os voy a decir todo lo que sé. Cada marea remonto el río hasta los muros de Kaer Loyw y fue allí donde me ocurrió la mayor calamidad de mi vida. Montad dos de vosotros sobre mis hombros y nos dirigiremos allí para que me creáis.

Kei y Gwrhyr Gwalstawt Ieithoedd (Intérprete de Lenguas) montaron sobre los hombros del salmón y cuando llegaron junto a la muralla del prisionero, pudieron oír quejas y lamentaciones desde el otro lado de la muralla.

—¿Quién se lamenta en esta casa de piedra? —dijo Gwrhyr.

—El que está aquí tiene motivos para lamentarse. Mabon, hijo de Modron, está en la prisión. Nadie ha sido tan

cruelmente encerrado en una prisión como yo, ni siquiera Lludd Llaw Ereint<sup>[213]</sup> (Mano de Plata), ni Greit, hijo de Eri.

—¿Tienes esperanzas de lograr la libertad a cambio de oro, plata o las riquezas de este mundo, o la conseguirá por combate y batalla?

—Si la consigo, tendrá que ser por combate.

Se marcharon y retornaron junto a Arturo. Le contaron dónde estaba prisionero Mabon, hijo de Modron. Arturo convocó a los guerreros de aquella isla y se dirigió a Kaer Loyw, donde Mabon estaban prisionero. Kei y Bedwyr montaron sobre los hombros del salmón y, mientras los soldados de Arturo atacaban el castillo, Kei abrió una brecha en las paredes de la prisión y sacó al prisionero sobre su espalda. Los hombres continuaron combatiendo y Arturo regresó con Mabon liberado.

Arturo dijo:

—¿Cuál de las otras maravillas debemos buscar primero?

—Lo mejor sería buscar los dos cachorros de Gast Rymhi.

—¿Se sabe en qué lugar está?

—Está en Aber Deugleddyv<sup>[214]</sup> —dijo uno.

Arturo se dirigió a casa de Tringat, en Aber Deugleddyv, y le preguntó si había oído hablar de ella y bajo qué forma se encontraba.

—Se encuentra bajo la forma de una loba —dijo— y sus dos cachorros van con ella. Muchas veces ha matado mi ganado. Está allá abajo, en Aber Cleddyv, en una cueva.

Arturo envió una parte de sus tropas por mar, en su barco Prytwenn<sup>[215]</sup>, y otra por tierra, para cazar a la perra, y de esta forma la cercaron, a ella y a sus cachorros. Por favor a Arturo, Dios les devolvió su forma natural. Entonces la hueste de Arturo se dispersó.

Y cuando Gwythur, hijo de Greidiawl, estaba un día franqueando una montaña, oyó gritos y atroces lamentos y eran éstos horribles ruidos de oír. Se precipitó hacia allí y cuando llegó al lugar desenvainó su espada y aplastó el hormiguero hasta el nivel del suelo, salvándolas así del fuego.

—Llévate contigo la bendición de Dios y la nuestra y lo que ningún hombre podría recuperar, nosotras iremos y lo recuperaremos para ti —dijeron las hormigas.

Éstas no tardaron en regresar con los nueve sextarios de grano de lino que Yspadadden Penkawr había pedido a Kulhwch, sin que faltara nada más que un solo grano. Antes de anochecer la hormiga coja trajo el grano que faltaba.

Un día, Kei y Bedwyr estaban sentados en la cima de Pumlummon<sup>[216]</sup>, en Karn Gwylathyr, en medio del mayor viento del mundo, y mirando a su alrededor vieron a lo lejos y en el Sur una gran humareda que el viento no desviaba lo más mínimo.

—Por la mano de mi amigo —dijo Kei—, mira allá abajo el fuego de un guerrero.

Se dirigieron a toda prisa hacia el lugar de la humareda y se acercaron con mucha precaución hasta que vieron de lejos a Dillus Varvawc (el Barbudo) que estaba cociendo un jabalí. Era el mejor de los guerreros, que siempre había huido de Arturo.

—¿Le conoces? —preguntó Bedwyr.

—Le conozco. Es Dillus Varvawc (el Barbudo). No hay correa en el mundo que pueda sujetar a Drutwyn, el cachorro de Greit, hijo de Eri, salvo una correa hecha con la barba del hombre que ves allá abajo; de nada servirá, si no se le extrae pelo por pelo de la barba con pinzas de madera mientras esté con vida; si está muerto, la correa se romperá —respondió Kei.

—¿Cuál es tu consejo? —dijo Bedwyr.

—Dejémosle que coma carne hasta saciarse; después se dormirá.

Mientras comía hicieron las pinzas de madera. Cuando Kei estuvo seguro de que dormía, cavó bajo sus pies el agujero más grande del mundo, le golpeó con terrible fuerza y lo encerró en el agujero hasta que hubieron terminado de arrancarle toda su barba con las pinzas de madera. Después lo mataron y se fueron a Kelli Wic, en Kernyw (Cornualles), con la correa hecha de la barba de Dillus Varvawc (el Barbudo). Kei se la dio a Arturo y entonces Arturo cantó este englyn:

*Kei ha hecho una correa*

*de la barba de Dillus, hijo de Eurei:*

*si él hubiera vivido, esto habría sido tu muerte.*

Kei se irritó de tal modo que los guerreros de aquella isla tuvieron grandes dificultades para que hiciera las paces con Arturo. Después de esto Kei no volvió a hacer nada por Arturo, pues cuando lo necesitó, no le ayudó ni mató a ningún otro hombre por él.

Arturo dijo entonces:

—¿Cuál de las otras maravillas es mejor buscar primero?

—Hay que buscar a Drutwyn, el cachorro de Greit, hijo de Eri.

Poco antes de todo ésto, Kreiddylat, hija de Lludd Llaw Ereint (Mano de Plata), se había ido como mujer con Gwythyr, hijo de Greidiawl. Antes de que se acostara con ella, llegó Gwynn, hijo de Nudd, que se la llevó por la fuerza. Gwythyr, hijo de Greidiawl, reunió un ejército y fue a combatir a Gwynn, hijo de Nudd. Y Gwynn venció y encerró a Greit, hijo de Eri; a Glinneu, hijo de Taran, y a Gwrgwst Letlwm (Medio Desnudo), y a Dyvnarth, su hijo. También encerró a Penn, hijo de Nethawc, y a Nwython y a Kyledyr Wyllt (el Salvaje), su hijo. Mató a Nwython, le sacó el corazón y forzó a Kyledyr a comer el corazón de su padre; por esta causa, Kyledyr se

volvió loco. Arturo, al oír estas noticias, se dirigió al Norte, ordenó a Gwynn, hijo de Nudd, que pusiera en libertad a sus nobles y restableció la paz entre Gwynn, hijo de Nudd, y Gwythyr, hijo de Greidiawl, con la condición de que la doncella permaneciera en casa de su padre, sin ser molestada por ninguno de los dos, y cada primer día de mayo<sup>[217]</sup>, hasta el día del juicio, habría batalla entre Gwynn y Gwythyr y aquél que fuera vencedor el día del juicio se quedaría con la doncella.

Después de que los dos señores se hubieron reconciliado, Arturo consiguió a Gwynn Mygdwnn (Crines Pardas), el caballo de Gweddw, y la correa de Kwrs Kant Erennn (Cien Garras).

Después, Arturo se dirigió a Llydaw (Armórica) con Mabon, hijo de Mellt, y Gware Gwallt Euryn (Cabellos de Oro), para buscar los dos perros de Glythmyr Lledewic (el Armoricano). Después de haberlos conseguido, Arturo marchó hasta el oeste de Iwerddon para buscar a Gwrgi Severi, en compañía de Odgar, hijo de Aedd, rey de Iwerddon. Luego se dirigió al monte, donde se apoderó de Kyledyr Wyllt (el Salvaje) y fue en búsqueda de Yskithyrwynn Pennbeidd (el Principal jabalí), y también fue Mabon, hijo de Mellt, que sujetaba a los dos perros de Glythvyr Lledewic y a Drutwynn, el cachorro de Greit, hijo de Eri. Arturo en persona tomó parte en la cacería, con su perro Kavall, Kaw de Prydein montó sobre Lamrei, la yegua de Arturo, y fue el primero en acorralar al jabalí, y entonces Kaw de Prydein, armado con una fuerte hacha, se abalanzó sobre el jabalí con la mayor valentía y le rompió la cabeza en dos y Kaw se apoderó del colmillo. No fueron los perros que había nombrado Yspadadden Penkawr a Kullhwch los que despedazaron el jabalí, sino Kavall, el perro de Arturo.



Después de haber matado a Yskithyrwynn Pennbeidd, Arturo y su hueste se dirigieron a Kelli Wic, en Kernyw. Desde allí envió a Menw, hijo de Teirgwaedd, para ver si los tesoros estaban entre las dos orejas de Twrch Trwyth, pues habría sido inútil combatir con él si ya no tenía los tesoros. En todo caso estaba seguro de que se encontraba allí: acababa de devastar la tercera parte de Iwerddon. Menw fue en su búsqueda y lo vio en Esgeir Oervel, en Iwerddon. Menw se transformó en pájaro, se posó en su cubil e intentó quitarle uno de sus tesoros, pero sólo consiguió una de sus cerdas. El jabalí se levantó vigorosamente y se sacudió de tal forma que un poco de su veneno alcanzó a Menw. A partir de entonces, Menw no volvió a estar bien nunca.

Después de esto, Arturo envió un mensajero a Odgar, hijo de Aedd, rey de Iwerddon, para pedirle el caldero de Diwrnach



el Gwyddel (Irlandés), su vigilante, Odgar rogó a Diwrnach que se lo diera.

—Dios sabe que aunque fuera el mejor, con sólo mirar el caldero no lo obtendría —respondió Diwrnach.

El mensajero de Arturo regresó de Iwerddon con esta negación. Arturo partió con una tropa ligera en Prytwenn, su barco, y llegó a Iwerddon. Una vez allí se dirigieron a casa de Diwrnach el Gwyddel. Las gentes de Odgar repararon en sus fuerzas. Cuando hubieron bebido y comido suficientemente, Arturo pidió el caldero. Diwrnach respondió que no se lo daría a nadie, pues había dado su palabra a Odgar, rey de Iwerddon. Después de esta negación, Bedwyr se levantó, cogió el caldero y lo puso en las espaldas de Hygwydd, servidor de Arturo, hermano de Kachamwri por la misma madre, servidor de Arturo también: su misión consistía siempre en llevar el caldero de Arturo y encender el fuego debajo. Llenlleawc el Gwyddel cogió a Kaletvwlch, le hizo dar vueltas y mató a Diwrnach y a toda su hueste. Las huestes de Iwerddon acudieron y combatieron con ellos. Después de haberles derrotado completamente, Arturo y sus hombres partieron en seguida en su barco, llevándose el caldero lleno de tesoros de Iwerddon. Desembarcaron en casa de Llwydheu, hijo de Kelcoet, en Porth Kerddin, en Dyvet. Allí está la Medida del Caldero.

Arturo reunió entonces a todos los guerreros que estaban en la isla de Bretaña y sus tres islas adyacentes y a todos los que estaban en Francia, Llydaw (Armórica), Normandía y en el País del Verano<sup>[218]</sup> a los mejores perros y a todos los caballos de fama. Partió con todas estas huestes hacia Iwerddon y por su llegada hubo gran miedo y estremecimiento en Iwerddon. Cuando Arturo desembarcó, los santos de Iwerddon fueron a pedirle protección y él les ofreció protección y ellos le dieron su bendición. Los hombres de Iwerddon acudieron junto a él y le presentaron víveres. Arturo avanzó hasta Esgeir Oervel, donde se encontraba Twrch



Trwyth con sus siete cerdos. Lanzaron los perros desde todas partes sobre ellos. Aquel día los Gwyddel (irlandeses) combatieron con él hasta la noche y, sin embargo, devastó una de las cinco provincias de Iwerddon. Al día siguiente, las gentes de la casa de Arturo lucharon con él; pero sólo recibieron golpes y no sacaron ningún provecho. Al tercer día, el propio Arturo entabló con él un combate que duró nueve noches y nueve días; pero sólo logró matar a uno de sus cerdos. Los hombres de Arturo le preguntaron entonces cuál era la historia de aquel jabalí. Les dijo que era un rey al que Dios había transformado en jabalí por sus pecados.

Arturo envió a Gwrhyr Gwalstawt para que intentara hablar con el animal. Gwrhyr fue allí con forma de pájaro y se posó en el cubil donde se encontraba con sus siete cerdos.

—Por aquél que te dio esta forma —le dijo—, si tú y los tuyos podéis hablar, pido que uno de vosotros venga a hablar con Arturo.

Le respondió Grugyn Gwrych Ereint (Cerdas de Plata). Como hilos de plata eran sus cerdas y brillaban tanto que se le podía distinguir en medio del bosque o campo. Ésta fue su respuesta:

—Por el que nos dio esta forma, no haremos nada de eso; no hablaremos con Arturo. Dios nos ha causado ya bastante mal dándonos esta forma, sin que vosotros vinierais a combatirnos.

—Sabed que Arturo lucha con vosotros por el peine, la navaja y las tijeras que se encuentran entre las dos orejas de Twrch Trwyth.

—Si primero no le quitáis la vida, no conseguirás esos tesoros —respondió Grugyn—. Mañana nos iremos de madrugada, marcharemos al país de Arturo y le causaremos todo el daño que podamos.

Los cerdos partieron por mar en dirección a Kymry (Gales). Arturo embarcó a bordo de Prytwen con sus huestes,

sus caballos y sus perros y en un abrir y cerrar de ojos, los pudo ver. Twrch Trwyth atracó en Porth Kleis<sup>[219]</sup>, en Dyvet. Aquella noche Arturo avanzó hasta Mynyw. Al día siguiente le hicieron saber que habían pasado por allí y les encontró matando el ganado de Kynnwas Kwrr y Vagyl, después de haber matado a todos los hombres y animales que había en Deu Gleddyv. Cuando llegó Arturo, Twrch Trwyth huyó hasta Presseleu. Arturo se dirigió allí con sus huestes. Envío en su persecución a Eli y a Trachmyr, que llevaban a Drutwyn, el cachorro de Greit, hijo de Eri, y Gwarthegyt, hijo de Kaw, sujetaba a los dos perros de Glythmyr Lledewic; Bedwyr sujetaba por la correa a Kavall, el perro de Arturo. Arturo alineó a todos sus guerreros alrededor de Glynn Nyver<sup>[220]</sup>. También acudieron allí los tres hijos de Kleddyv Divwlch, que había conquistado mucha gloria por haber matado a Yskithyrwynn Penbeidd. El puerco salió de Glynn Nyver y se detuvo en Kwn Kerwyn<sup>[221]</sup>, donde fue acorralado. Allí mató a cuatro campeones de Arturo: a Gwarthegyt, hijo de Kaw; a Tarawc d'Allt Clwyt; a Reidwn, hijo de Eli Adver; a Iscovan Hael (el Generoso). Después de haber matado a aquellos hombres, mató a Gwydre, hijo de Arturo; a Garselit el Gwyddel; a Glew, hijo de Yscawt, y a Yscawyn, hijo de Panon; pero también lo hirieron.

Al día siguiente por la mañana algunos de los hombres de Arturo lo alcanzaron. Entonces mató a Huandaw, a Gogigwc, a Pennpingon, a los tres servidores de Glewlwyt Gavaelvawr (Fuerte Garra) y Dios sabe' que no le ha quedado en el mundo ningún servidor, a excepción de Llaesgenym, del que nunca nadie estuvo satisfecho. Mató además a muchos hombres del país, entre otros a Gwlydyn Saer, el jefe de los carpinteros de Arturo. El propio Arturo lo alcanzó en Pelumyawc y entonces mató a Madawc, hijo de Teithyon; a Gwynn, hijo de Tringat, hijo de Nevet, y a Eiryawn Pennlloran, y de allí se dirigió a Aber Tywi<sup>[222]</sup>. Allí fue acorralado de nuevo y mató a Kynlas, hijo de Kynan, y a Gwilenhin, rey de Francia. Siguió después

hasta Glynn Ystu y entonces hombres y perros perdieron su rastro.

Arturo hizo venir a Gwynn, hijo de Nudd, y le preguntó si sabía algo con respecto a Twrch Trwyth. Respondió que no sabía nada.

Todos los cazadores fueron a cazar al puerco hasta Dyffrynn Llychwr<sup>[223]</sup>. Grugyn Gwallt Ereint (Cerdas de Plata) y Llwyddawc Govynnyat les ofrecieron resistencia y mataron a todos los cazadores a excepción de uno solo, que logró escapar. Arturo y sus huestes llegaron al lugar donde estaban Grugyn y Llwyddawc. Entonces lanzaron sobre ellos a todos los perros que habían sido nombrados con tal fin. Cuando los jabalís estuvieron acorralados, Twrch Trwyth acudió en su defensa: no le habían vuelto a ver desde que habían cruzado el mar de Iwerddon. Hombres y perros cayeron sobre él. Logró llegar a Mynydd Amanw<sup>[224]</sup> y allí mataron a uno de sus cerdos. Le devolvieron vida por vida. Twrch Lawin también murió, así como otro de los cerdos, llamado Gwys. Llegó hasta Dyffrynn Amanw y allí murieron Banw y Benwic. De todos los cerdos sólo se escaparon vivos Grugyn Gwallt Ereint (Cerde de Plata) y Llwyddawc Govynnyat.



Huyeron de allí hasta Lwch Ewin, donde Arturo los alcanzó. Le acorralaron y mató a Echel Vorddwyt Twll, a Garwyli, hijo de Gwyddawc Gwyr, y a muchos hombres y perros. Después de esto fueron a Llwch Tawy<sup>[225]</sup>. Entonces Grugyn Gwallt Ereint (Cerdeja de Plata) se separó de ellos. Primero se dirigió a Din Tywi, luego a Keredigyawn<sup>[226]</sup>, seguido de Eli y Trachmyr y muchos otros. Luego llegó a Garth Grugyn y allí Grugyn fue muerto. Llwyddawc mató a Ruddvyn Rys y a muchos otros hombres y huyó hasta Ystrad Yw<sup>[227]</sup>, donde los hombres de Llydaw se enfrentaron con él. Mató a Hirpeissawc, rey de Llydaw, a Llygatrudd Emys y Gwrbothw, tíos de Arturo, hermanos de su madre, y él mismo fue muerto.

Twrch Trwyth pasó entonces por Tawy y Euyas<sup>[228]</sup>. Arturo ordenó a los hombres de Kernyw (Cornualles) y de Dyvneint (Devon) que se enfrentaran con él en la desembocadura del Havren<sup>[229]</sup>. Arturo dijo a los guerreros de aquella isla:

—Twrch Trwyth ha matado a muchos de mis hombres. He jurado por el valor de mis hombres que no llegará a Kernyw, si sigo con vida. No le perseguiré más lejos, pero le opondré vida por vida. Vosotros haced lo que tengáis que hacer.

Su plan consistía en enviar una partida de caballeros con los perros de aquella isla hasta Euyas y hacerle volver hasta Havren; allí le cortaría el paso con todos los guerreros que hubiera en la isla, y le empujaría por la fuerza hasta el río. Mabon, hijo de Modron, lo siguió hasta Havren montado en Gwynn Mydwinn (Crines Blancas), el caballo de Gweddwr, así como Goreu, hijo de Kustenin; Menw, hijo de Teirgwaedd, entre Llynn Lliwan y Aber Gwy. Arturo cayó sobre él con los campeones de la isla de Bretaña. Osla Gyllellvawr (Gran Cuchillo). Manawyddan<sup>[230]</sup>, hijo de Llyr; Kachmwri, servidor de Arturo; Gwyngelli, se echaron todos sobre él y lo cercaron. Lo cogieron primero por los pies y lo sumergieron en el Havren, hasta que el agua corrió por encima de su cabeza. Por un lado Mabon, hijo de Modron, espoleó su caballo y le quitó la navaja. Por otro lado Kyledyr Wyllt (el Salvaje), montado en otro caballo, se sumergió en el Havren y se apoderó de las tijeras. Pero antes de que le pudieran quitar el peine, los pies del puerco tocaron tierra y desde aquel momento ni perro, ni hombre, ni caballo pudieron seguirle antes de que hubiera llegado a Kernyw. Les costó más sacar a los dos guerreros del agua e impedir que se ahogaran, que lo que les había costado apoderarse de los tesoros. En el momento en que sacaban a Kachmwir del agua, fue arrastrado hasta las profundidades por dos muelas de molino. Al correr tras el puerco, Osla Gyllellvawr había dejado caer su cuchillo de su vaina y lo había perdido; la vaina se había llenado de agua y cuando lo sacaban fuera, ésta lo arrastró al fondo.

Arturo marchó con sus huestes hasta que alcanzaron al jabalí en Kernyw. Fueran cuales fuesen las calamidades que habían sufrido hasta el momento, éstas resultaron sólo un juego comparadas con las que habrían de sufrir para conseguir el peine. Pero conquistaron el peine a fuerza de una calamidad

tras otra. Luego lo expulsaron de Kernyw y lo empujaron hasta el mar. Desde entonces nadie ha vuelto a saber de él, ni a dónde fue con Anet y Aethlem<sup>[231]</sup>.

Arturo regresó a Kelliwic, en Kernyw, para bañarse y reposar de sus fatigas.

—¿Queda todavía alguna maravilla que debamos conquistar? —dijo Arturo.

—Sí, dijo uno de los hombres, la sangre de la Bruja Gorddu (Negra), hija de la Bruja Gorwenn (Blanca), de Penn Nant Govut (Valle del Dolor), en los confines del infierno.

Arturo partió hacia el Norte y llegó a la cueva de la bruja. Gwynn, hijo de Nudd, y Gwythyr, hijo de Greidiawl, le aconsejaron que enviara a Kachamwri y a hermano Hygwydd a luchar con la bruja. Cuando entraron en la cueva, la bruja los agarró, cogió a Hygwydd por los cabellos y lo tiró al suelo debajo de ella. Kachamwri, a su vez, la agarró por los pelos y la sacó de encima de Hygwydd. Ella se volvió hacia Kachamwri, le golpeó y luego los desarmó y los echó fuera a puntapiés y puñetazos. Y Arturo se enfureció al ver a sus sirvientes medio muertos y pensó en entrar él mismo en la cueva.





—Nada nos gustaría ni complacería verte luchando con una bruja. Envía a Hir Amren y a Hir Eiddyl a la cueva —le dijeron Gwynn y Gwythyr.

Allí fueron, y si los dos primeros habían salido malparados, éstos dos no corrieron mejor suerte, de modo que Dios sabe que ninguno de los cuatro habría podido moverse de allí si Lamrei, la yegua de Arturo, no hubiera cargado con los cuatro. Entonces Arturo se precipitó a la puerta de la cueva y desde la entrada apuntó a la bruja con su cuchillo Karnwennan y la alcanzó en medio del cuerpo. Kaw de Prydein recogió la sangre de la bruja y la guardó.

Entonces Kulhwch, acompañado de Goreu, hijo de Kustenin, y de todos los que querían mal a Yspadadden

Penkawr, regresó a su corte con los objetos maravillosos. Kaw de Prydein fue a afeitarse la barba, la carne y la piel hasta los huesos de una oreja a la otra.

—¿Estás ya afeitado, hombre? —le dijo Kulhwch.

—Lo estoy —dijo él.

—¿Me pertenece tu hija ahora?

—Te pertenece y no necesitas agradecermelo; agradéceselo a Arturo, que la ha conquistado para ti. Por mi propia voluntad jamás la habría entregado. Ha llegado el momento de perder la vida.

Entonces Goreu, hijo de Kustenin, le cogió por los cabellos, le arrastró hasta un monte, le cortó la cabeza y la clavó en una estaca del patio<sup>[232]</sup>. Luego tomó posesión del castillo y de sus dominios.

Aquella noche Kulhwch se acostó con Olwen y mientras vivió, ella fue su única mujer. Las huestes de Arturo se dispersaron para volver a su país.

De esta forma conquistó Kulhwch a Olwen, hija de Yspadadden Penkawr.



## El Sueño De Rhonabwy

Madawc<sup>[233]</sup>, hijo de Maredudd, dominaba Powys de un extremo a otro, es decir, desde Porfordd hasta Gwauan, en las tierras altas de Arwystli<sup>[234]</sup>. En aquellos tiempos tenía un hermano que no poseía un rango tan elevado. Era Iorwerth, hijo de Maredudd. Un gran dolor y una gran tristeza se apoderaron de Iorwerth al ver el honor y el poder de su hermano, mientras él no tenía nada. Reunió a sus compañeros y a sus hermanos de leche y les pidió consejo acerca de lo que debía hacer en aquella situación. Decidieron enviar a algunos de entre ellos a reclamar provisiones. Madawc le ofreció el cargo de penteulu<sup>[235]</sup> y la misma posición que él en cuanto a caballos, armas y honores. Iorwerth lo rechazó y se dirigió hasta Lloeger devastando todas las tierras. Y Iorwerth mató a muchos hombres, quemó casas y se llevó prisioneros.

Madawc y los hombres de Powys mantuvieron consejo. Decidieron colocar a cien hombres en cada tres kymwt<sup>[236]</sup> de Powys para que se pusieran en su búsqueda. Consideraron Rhychdir Powys, desde Aber Ceirawc, en Allictwner, hasta Ryt Wilvre, en Evyrnwy<sup>[237]</sup>, equivalente a los tres mejores kymmtt de Powys y el hombre que no hubiera prosperado en Powys, tampoco habría de prosperar en aquella tierra cultivada, y aquellos hombres se establecieron en aquella tierra hasta Didlystwn, una aldea en aquella tierra cultivada.

En aquella búsqueda participó un hombre llamado Rhonabwy. Y Rhonabwy, con Kynnwric Vrychgoch, hombre de Mawddwy, y Kadwgawn Vras, hombre de Moelvre en Kynlleith<sup>[238]</sup>, se dirigieron a casa de Heilyn Goch<sup>[239]</sup>, hijo de Kadwgawn, hijo de Iddon. Al llegar a la casa vieron una vieja

sala negra, rematada en aguilón recto, de donde salía una espesa humareda. Al entrar vieron un suelo lleno de agujeros y desigual. Allí donde el suelo se curvaba, apenas se podía uno mantener derecho, de tan resbaladizo que resultaba por el excremento y la orina del ganado. Allí donde había agujeros, uno se hundía hasta más arriba del tobillo, en medio de una mezcla de agua y de orina de animales; por el suelo había gran abundancia de ramas de acebo cuyos extremos habían sido ramoneados por el ganado. Cuando llegaron a la parte principal de la casa vieron un suelo polvoriento y desnudo. En un lado había una vieja avivando el fuego y cuando el frío la sobrecogía demasiado echaba una baldada de cascabillos al fuego, de modo que a cualquiera le habría resultado difícil soportar aquel humo que penetraba profundamente en la nariz. En el otro lado vieron una piel de ternera amarilla. Habría tenido una gran suerte aquél que de entre ellos hubiera conseguido echarse sobre aquella piel.

Cuando estuvieron sentados, preguntaron a la vieja dónde estaban las gentes de la casa. Pero la vieja no les dirigió la palabra más que para decirles descortesías. En esto entraron las gentes de la casa: un hombre pelirrojo, ligeramente calvo y arrugado, llevando sobre sus espaldas un haz de leña, y una menuda y pálida mujer, que también llevaba bajo el brazo una brazada de ramajes. Apenas saludaron a sus huéspedes, la mujer les encendió un fuego con los haces de leña y fue a cocinar y les trajo su comida: pan de cebada, queso y leche aguada.

En aquel momento sobrevino tal tempestad de viento y lluvia que a nadie le habría resultado fácil salir de allí, ni siquiera por necesidad. Y estaban tan cansados por el viaje, que se adormecieron y fueron a acostarse.

Echaron una mirada a los lechos y vieron que no había más que una paja corta, polvorienta, llena de pulgas, atravesada por todos lados por grueso ramaje y toda la paja, más arriba de sus cabezas y más abajo de sus pies, había sido ramoneada por los bueyes. Encima habían extendido una especie de cobertura de

sayal, de un rojo pálido, duro y usado, agujereado; por encima del sayal había una gruesa sábana dura, totalmente agujereada, y sobre la sábana una almohada medio vacía, cuya cubierta estaba sucia. Se acostaron. Después de haber sido atormentados por las pulgas y la dureza de sus lechos, los dos compañeros de Rhonabwy cayeron en un profundo sueño. Y Rhonabwy, viendo que no podía ni dormir ni descansar, pensó que sufriría menos si iba a dormir sobre la piel de ternero echada sobre el suelo. Y, en efecto, allí se durmió.

En el momento mismo en que el sueño le cerró los ojos, se vio a sí mismo y a sus compañeros atravesando la llanura de Argynghroec, y le pareció que su objetivo y finalidad era Rhyd y Groes, en el Havren<sup>[240]</sup>. Haciendo camino, oyó un gran ruido; jamás había oído nada semejante y miró detrás de él.



Vio a un joven con los cabellos rubios y rizados, con la barba recién afeitada, montado sobre un caballo amarillo y verde desde lo alto de sus patas y desde las rótulas de las rodillas hasta abajo. El caballero llevaba una túnica de brocado amarillo, cosido con seda verde; de su cadera colgaba una espada con empuñadura de oro en una vaina de cordobán<sup>[241]</sup> nuevo, cuyas correas eran de piel de gamo y la hebilla de oro.

Por encima llevaba una capa de brocado amarillo, cosido con hilos de seda verde, y las orlas de la capa también eran verdes. Y lo que era verde en los atavíos de jinete y caballo, era verde como las hojas de abeto, y lo que era amarillo, como el amarillo de las flores de retama. Y tan terrible era el aspecto del jinete que se asustaron y huyeron. El jinete los persiguió y, cuando el caballo exhalaba aliento, los hombres se alejaban de él, pero cuando aspiraba, se acercaban hasta el peto del caballo. Y cuando los alcanzó, le pidieron gracia.

—Os la concedo gustoso —respondió—. No tengáis miedo.

—Señor —dijo Rhonabwy—, puesto que nos la concedes, ¿nos dirás quién eres?

—No os lo ocultaré: soy Iddawc, hijo de Mynyo; pero no se me conoce tanto por mi nombre como por mi apodo.

—¿Querías decirnos cuál es tu apodo?

—Os lo diré, me llaman Iddawc Cordd Prydein<sup>[242]</sup> (el Intrigante de Bretaña).

—Señor —dijo Rhonabwy, ¿por qué razón te llaman así?

—Ésta es la razón: en la batalla de Kanilan<sup>[243]</sup> fui uno de los intermediarios entre Arturo<sup>[244]</sup> y Medrawt<sup>[245]</sup>, su sobrino. Era joven y fogoso. Tenía tales ansias de batalla que sembré la discordia entre ellos. He aquí cómo: cuando el emperador Arturo me envió a Medrawt para recordarle que él era su padre putativo y tío y pedirle la paz con el fin de evitar sangre de hijos de reyes y de sus nobles de la isla de Bretaña, aunque Arturo pronunció ante mí las palabras más afectuosas del mundo, yo le llevé a Medrawt las palabras más hirientes que conocía. Eso me valió el apodo de Iddawc Cordd Prydein (el Intrigante de Bretaña), y fue así como se entabló la batalla de Kamlan. Sin embargo, tres noches antes del final de la batalla les abandoné y fui a Llechlas<sup>[246]</sup>, en Prydein (Escocia), para hacer penitencia. Allí permanecí siete años y obtuve mi perdón.

En esto oyeron un ruido mucho más violento que el anterior. Cuando miraron en dirección al ruido vieron a un joven de cabellos pelirrojos, sin barba y sin bigote, con aspecto principesco, montado sobre un gran corcel rojo y amarillo desde lo alto de las espaldas y las rótulas de las rodillas hasta abajo. Llevaba una vestimenta de brocado rojo, cosido con seda amarilla y las orlas de su capa eran amarillas y lo que era amarillo en su atavío y en el del caballo era amarillo como la flor de la retama y lo que era rojo, como la sangre más roja del mundo. Entonces el jinete los alcanzó y preguntó a Iddawc si podría tener una parte de sus pequeños compañeros.

—Tendrás la parte que me convenga darte —respondió Iddawc—: podrás ser su compañero como yo lo he sido.

En esto, el caballero se alejó.

—Iddawc —dijo Rhonabwy—, ¿quién era ese jinete?

—Ruawn Pebyr, hijo de Deorthach Wledig.

Atravesaron la gran llanura de Argyngroec hasta Rhyd y Groes, junto al Havren. A una milla del vado vieron a ambos lados del camino tiendas y pabellones y todo el movimiento de un gran ejército. Una vez en la orilla del vado vieron a Arturo sentado en una isla llana más baja que el vado; y a un lado estaba el obispo Betwin y al otro Gwarthegyt, hijo de Kaw, y un gran joven de cabellos castaño rojizos se erguía frente a ellos, sosteniendo en la mano una espada en la vaina. Su túnica era de brocado y su rostro tan blanco como el marfil con las cejas tan negras como el azabache. Y lo que se podía ver de su puño entre sus guantes y mangas era tan blanco como la azucena y era más grueso que el tobillo de un guerrero.

Entonces Iddawc y sus compañeros se dirigieron ante Arturo y le saludaron.

—Dios os dé bien —dijo Arturo—. Iddawc, ¿dónde has encontrado a tus pequeños compañeros?

—Los encontré arriba en el camino, señor —respondió Iddawc.

El emperador sonrió amargamente.

—Señor —dijo Iddawc—, ¿por qué te ríes?

—No me río, Iddawc —respondió—. Me entristece ver a hombres tan despreciables defender esta isla, después de hombres tan valerosos como los que la defendieron antaño<sup>[247]</sup>.

Iddawc dijo entonces a Rhonabwy:

—¿Ves en la mano del emperador ese anillo con la piedra engastada?

—La veo.

—Una de las virtudes de esta piedra consiste en que te permitirá recordar lo que has visto esta noche. Si no hubieras visto esta piedra, jamás recordarías nada de esta aventura.

Seguidamente, Rhonabwy vio venir a un ejército hacia el vado.

—Iddawc —dijo—, ¿cuál es ese ejército?

—Son los compañeros de Ruawn Pebyr, hijo de Deorthach Wledig. Por su honor pueden comer y beber cuanto les plazca, y hacer la corte, sin que nadie se lo impida, a todas las hijas de los reyes de la isla de Bretaña; y tienen derecho a ello, pues están presentes en cualquier peligro.

Y en los caballos y hombres de aquella tropa no se podía ver otro color que el rojo como la sangre; y si un jinete se separaba de la tropa parecía una columna de fuego ascendiendo hasta el cielo. Aquella tropa levantó sus pabellones más arriba del vado.

En esto vieron avanzar hacia el vado a otro ejército y desde los arzones delanteros hacia arriba eran tan blancos como la azucena, y hacia abajo, tan negros como el azabache. De repente, un caballero avanzó, y espoleando su caballo entró en el vado, de tal modo que el agua salpicó a Arturo, al obispo y a todos los que mantenían consejo con ellos: estaban tan



mojados como si les hubiera arrastrado por el río. Como éste volviera grupas, el criado que se encontraba frente a Arturo golpeó a su caballo en las narices con la espada envainada de modo que si le hubiera golpeado con el acero habría sido maravilla que no le hubiera roto carne y huesos. El caballero sacó media espada de la vaina y exclamó:

—¿Por qué has golpeado a mi caballo? ¿Ha sido un ultraje a modo de advertencia?

—Realmente necesitabas advertencia; ¿qué locura te ha impulsado a cabalgar con tanta brutalidad para que el agua del vado haya salpicado a Arturo, al santo obispo y a sus consejeros, hasta el punto de mojarlos como si les hubieras arrastrado por el río?

—Entonces lo entenderé como advertencia.

Y volvió grupas hacia donde se encontraban sus compañeros.

—Iddawc —dijo Rhonabwy—, ¿quién es ese caballero?

—Un joven al que se le considera el más cortés y sabio de este reino, Addaon<sup>[248]</sup>, hijo de Teleessin —respondió.

—¿Y quién le ha golpeado su caballo?

—Un joven violento y díscolo, Elphin<sup>[249]</sup>, hijo de Gwyddno.

En aquel momento un hombre orgulloso y de gran belleza, de hablar elocuente y atrevido, dijo que era maravilla cómo un ejército tan grande podía caber en un lugar tan estrecho como aquél, pero que aún resultaba más sorprendente ver allí, a aquella hora, a gentes que habían prometido encontrarse en la batalla de Baddon hacia el mediodía para combatir a Osla Gyllellvawr<sup>[250]</sup>.

—Decide si te pones en marcha o no; en lo que a mí respecta, me voy —dijo.

—Tienes razón —respondió Arturo—, partamos juntos.



—Iddawc —dijo Rhonabwy—, ¿quién es ese hombre que acaba de hablar a Arturo con tanto atrevimiento?

—Un hombre que tiene derecho a hablarle tan bruscamente como desee: Karadawc Vreichvras (Brazo Fuerte<sup>[251]</sup>), hijo de Llyr Marini, jefe consejero y su primo hermano.

Después de esto Iddawc sentó a Rhonabwy en su caballo y partieron con aquel gran ejército, cada división en su orden de batalla, hacia Kevyn Digoll<sup>[252]</sup>.

Cuando estuvieron en medio del vado en el Havren, Iddawc hizo volver grupas a su caballo y Rhonabwy dirigió su mirada hacia la hondonada del río. Pudo ver a dos ejércitos que se dirigían lentamente hacia el vado. Una tropa era de un blanco resplandeciente y cada uno de los hombres llevaba una capa de brocado blanco con orlas negras; y las rótulas de las rodillas y lo alto de las patas de los caballos eran negras y todo lo demás era blanco; y sus estandartes eran blancos y la punta de cada uno de ellos negra.

—Iddawc —dijo Rhonabwy—, ¿cuál es ese ejército de un blanco tan resplandeciente?

—Son los hombres de Llychlyn (Escandinavia) y su jefe es March<sup>[253]</sup>, hijo de Meirchiawn. Es un primo hermano de Arturo.

Entonces vieron al otro ejército que venía detrás y todos vestían de negro y las orlas de las capas eran blancas; los cabellos eran negros y blancos desde lo alto de sus patas y las rótulas de sus rodillas y sus estandartes eran negros y la punta de cada uno de ellos blanca.

—Iddawc —dijo Rhonabwy—, ¿cuál es ese ejército todo negro?

—Son los hombres de Denmarc<sup>[254]</sup> con Ebern, hijo de Nudd, a la cabeza.

Y cuando alcanzaron al ejército, Arturo y sus guerreros de la isla de Fuertes habían descendido hasta caer Vaddon y a Rhonabwy le pareció seguir con Iddawc el mismo camino que había seguido Arturo. Cuando hubieron puesto pie en tierra, oyó un gran ruido y un gran movimiento en las filas del ejército. Los hombres que se encontraban en los flancos pasaron al centro, y los del centro a los flancos. En seguida vio venir a un caballero. Él y su caballo vestían lorigas, cuyas mallas eran tan blancas como el blanco de la azucena y los clavos tan rojos como la sangre más roja<sup>[255]</sup>. Iba cabalgando por medio del ejército.

—Iddawc —dijo Rhonabwy—, ¿huye el ejército que está delante de mí?

—El emperador Arturo no ha huido jamás; si hubiera oído tus palabras serías hombre muerto. Ese caballero que ves allí es Kei; es el mejor caballero de todo el ejército de Arturo y los hombres de los flancos se precipitan hacia el centro para ver a Kei y los del centro huyen hacia los flancos para no ser heridos por el caballo: ésa es la causa del tumulto que hay en el ejército.

En ese momento oyeron llamar a Kadwr, conde de Kernyw; se levantó con la espada de Arturo en la mano, en la cual estaban grabadas dos serpientes en oro. Cuando desenvainó la espada, parecía como si dos lenguas de fuego salieran de la boca de las serpientes y de un modo tan terrible que a cualquiera le resultaba difícil mirarla. Entonces el ejército se tranquilizó y el tumulto se apaciguó. El conde volvió a su pabellón.

—Iddawc —dijo Rhonabwy—, ¿quién es el hombre que llevaba la espada de Arturo?

—Kadwr, conde de Kernyw, el hombre que tiene el privilegio de armar al rey en los días de combate y batalla.

Después de esto oyeron llamar a Eirinwych Amheibyn, servidor de Arturo, hombre de cabellos pelirrojos, rudo, de

aspecto desagradable, con el bigote pelirrojo y los pelos erizados. Llegó montado sobre un gran caballo rojo, cuyas crines caían por igual a ambos lados del cuello, llevando consigo un gran bagaje. El gran criado pelirrojo desmontó delante de Arturo y sacó de su bagaje una cátedra de oro y una capa de brocado cuadrangular. Extendió delante de Arturo la capa con una manzana de oro rojo en cada ángulo y colocó la cátedra encima; y la cátedra era tan grande que habrían podido sentarse tres caballeros armados. Gwenn (Blanca) era el nombre de la capa. Una de sus virtudes consistía en que el hombre que se envolviera en ella podía ver a todo el mundo sin ser visto por nadie y no toleraba ningún color salvo el suyo propio.

Arturo se sentó sobre la capa; ante él se encontraba Owein<sup>[256]</sup>, hijo de Uryen.

—Owein —dijo Arturo—, ¿quieres jugar al ajedrez?

—Con mucho gusto, señor —respondió Owein.

El criado pelirrojo les llevó el ajedrez: las piezas de oro y el tablero de plata. Comenzaron la partida.



En el momento en que más interesados estaban en el juego vieron salir de un pabellón blanco con la punta roja y coronado con una imagen de serpiente negra de resplandecientes ojos rojos y venenosos y de lengua roja y llameante a un joven escudero de cabellos rubios rizados y ojos azules, con la barba recién afeitada, vistiendo una túnica de brocado amarillo, calzas de tela amarillo verdosas y zapatos de cordobán moteado, cerrados en el tobillo con hebillas de oro. Llevaba una espada de empuñadura de oro de tres acanaladuras<sup>[257]</sup> y la vaina era de cordobán negro y rematado en fino oro rojo. Se dirigió al lugar donde el emperador Arturo y Owein estaban jugando al ajedrez y dirigió sus saludos a Owein. Éste se sorprendió mucho de que el escudero le saludara a él y no saludara al emperador Arturo. Arturo adivinó el pensamiento de Owein y le dijo:

—No te extrañe que el escudero sólo te salude a ti; a mí me ha saludado antes y por lo demás es a ti al que tiene que ver.

El escudero dijo entonces a Owein:

—Señor, ¿has dado permiso para que los jóvenes y escuderos del emperador Arturo se distraigan acosando y molestando a tus cuervos? Si no has dado permiso, haz que el emperador Arturo se lo impida.

—Señor —dijo Owein—, ¿has oído lo que ha dicho este escudero? Si te place, impídeles que molesten a mis cuervos.

—Continúa tu partida —respondió Arturo.

Entonces el escudero volvió a su pabellón. Ellos terminaron la partida y empezaron una segunda. Estaban hacia la mitad del juego cuando un joven de cabellos castaños y rizados, grandes ojos bien formados y con la barba rasurada, salió de una tienda amarilla, coronada con una imagen de león rojo. Vestía una túnica de brocado amarillo cosida con hilos de seda roja que le llegaba hasta el tobillo, y llevaba calzas de fino buracán y zapatos de cordobán negro cerrados con broches de oro. Sostenía en la mano una espada grande y pesada de tres acanaladuras y la vaina era de piel de gamo roja, rematada en oro. Se dirigió al lugar donde se encontraban Arturo y Owein jugando al ajedrez y saludó a Owein. A Owein le molestó que el saludo estuviera dirigido solamente a él, pero Arturo no se mostró más contrariado que la primera vez. El escudero dijo a Owein:

—¿Es contra tu voluntad que los escuderos del emperador Arturo están hiriendo a tus cuervos, matando a unos y molestando a otros? Ruégale que se lo impida.

—Señor —dijo Owein a Arturo—, si te place, llama a tus hombres.

—Continúa tu partida —respondió el emperador.

Y entonces el escudero regresó a su pabellón. Acabaron aquella partida y comenzaron otra. Cuando empezaron a mover las piezas, vieron a cierta distancia de ellos un pabellón amarillo moteado y coronado con una imagen de águila en oro cuya cabeza estaba adornada con una piedra preciosa. Del pabellón salía un escudero de cabellos rubios y rizados, hermosos y bien arreglados, con una capa de brocado verde y un broche de oro en el hombro derecho tan espeso como el dedo corazón de un guerrero, con calzas de fina tela, zapatos de cordobán moteado y hebillas de oro. Tenía aspecto noble, rostro blanco, mejillas rojas y grandes ojos de halcón. Sostenía en la mano una lanza con el asta amarilla moteada y punta recién afilada, coronada con un vistoso estandarte.

El escudero se dirigió con aire irritado y paso precipitado hacia el lugar donde Arturo y Owein jugaban inclinados sobre el ajedrez. Se dieron cuenta de que estaba furioso. No obstante saludó a Owein y le dijo que sus mejores cuervos habían sido matados y que los otros estaban tan heridos y habían sido tan maltratados que ni uno solo podía levantar sus alas del suelo más de una braza.

—Señor —dijo Owein—, llama a tus hombres.

—Juega, te lo ruego —respondió Arturo.

Entonces Owein dijo al escudero:

—Apresúrate, y en el lugar donde la batalla sea más dura enarbola el estandarte y que ocurra lo que Dios quiera.

Y entonces el escudero se dirigió en seguida al lugar donde los cuervos sufrían el más duro ataque y enarboló el estandarte. En cuanto estuvo alzado, éstos se elevaron en el aire irritados, llenos de ardor y de entusiasmo, para desplegar sus alas y reponerse de sus fatigas. Cuando hubieron recobrado su valor y poderes mágicos, se abatieron con el mismo impulso sobre los hombres que acababan de causarles cólera, dolor y pérdidas. A unos les arrancaron la cabeza, a otros los ojos, a otros las orejas y a unos cuantos los brazos;



levantaron a algunos en el aire y hubo gran agitación en el aire no sólo por el batir de las alas y los graznidos exultantes de los cuervos, sino también por los gritos de dolor de los hombres a los que mordían, lisiaban o mataban. El tumulto era tan pavoroso que Arturo y Owein, inclinados sobre el tablero, lo oyeron.

Cuando levantaron los ojos, vieron venir a un caballero montado sobre un caballo tordo. El caballo era de un color extraordinario: era gris oscuro, pero su pata derecha era roja y amarilla desde lo alto de sus patas hasta la mitad del casco. Caballero y caballo iban protegidos con armas pesadas y extranjeras<sup>[258]</sup>. La cota de armas<sup>[259]</sup> de su caballo era de cendal rojo desde el arzón delantero hasta arriba y de cendal amarillo desde el arzón trasero hasta abajo. De la cadera del joven colgaba una espada de empuñadura de oro de un solo filo, en una vaina azul rematada en latón de España. El cinto de la espada era de cordobán negro, con placas doradas y la hebilla de marfil y negra la lengüeta de la hebilla. Su yelmo de oro<sup>[260]</sup> se encontraba realzado por una piedra preciosa de gran virtud y coronado con una figura de leopardo amarillo-rojo, con dos resplandecientes piedras rojas en la cabeza. Incluso un guerrero, por muy intrépido que fuera de corazón, habría temido mirar al leopardo y con mayor razón al caballero. En la mano sostenía una larga y pesada lanza con el asta verde y roja desde el puño para arriba. La punta de la lanza era roja como la sangre de los cuervos en su plumaje. El caballero se dirigió al lugar donde Arturo y Owein estaban jugando inclinados sobre el ajedrez y vieron que se acercaba a ellos, agotado y encolerizado. El escudero saludó a Arturo y le dijo que los cuervos de Owein estaban matando a sus jóvenes y escuderos. Arturo miró a Owein y le dijo:

—Llama a tus cuervos.

—Señor —respondió Owein—, continúa tu juego.

Y jugaron. El caballero regresó al lugar de la batalla, sin que nadie intentara detener a los cuervos. Arturo y Owein

jugaban ya desde hacía un rato, cuando oyeron un gran tumulto: eran los gritos de socorro de los hombres y los graznidos de los cuervos que elevaban sin esfuerzo en el aire a los hombres, aplastándolos y desgarrándolos a picotazos y dejándolos caer a trozos sobre el suelo.



En esto vieron venir a un caballero montado sobre un caballo blanco y negro desde la pata izquierda hasta la mitad del casco. Caballero y caballo iban cubiertos por pesadas y fuertes armas azuladas. La cota de armas era de brocado amarillo cuadriculada con orlas verdes, mientras que la cota de su caballo era negra con orlas amarillas. De su cadera colgaba una larga y pesada espada de tres acanaladuras y vaina de cuero rojo; el cinto era de piel de ciervo de un rojo muy fresco,



con muchas placas de oro y hebilla de hueso de cetáceo con lengüeta negra. Su cabeza estaba cubierta por un yelmo de oro, con zafiros mágicos y coronado con una figura de león amarillo-rojo, cuya roja lengua llameante salla un pie fuera de la boca y cuyos resplandecientes ojos eran rojos y venenosos. El caballero avanzó, sosteniendo en la mano una gruesa lanza de asta de fresno y con la punta recién ensangrentada guarnecida de plata. El escudero saludó al emperador:

—Señor, tus escuderos jóvenes y los hijos de los nobles de la isla de Bretaña han muerto. De ahora en adelante no resultará fácil defender esta isla.

—Owein —dijo Arturo—, llama a tus cuervos.

—Señor —respondió—, continúa la partida.

Terminaron la partida y comenzaron otra.

Hacia el final de la partida oyeron de pronto un gran tumulto, gritos de socorro de gentes armadas, los graznidos y batimientos de alas de los cuervos en el aire y el ruido que hacían al caer al suelo las armas y los trozos de hombres y caballos. En esto vieron a un caballero sobre un hermoso caballo negro y de cabeza erguida, cuya pata izquierda era roja por arriba y la derecha blanca hasta el casco. Caballero y caballo iban cubiertos con armas amarillas moteadas y con latón de España. La cota de armas que les cubría, a él y a su caballo, era mitad blanca, mitad negra, y las orlas púrpura doradas. Por encima de la cota se veía una resplandeciente espada de empuñadura de oro, con tres acanaladuras; el cinto era de tela de oro amarillo, con una hebilla negra de cejas de morsa y una lengüeta de oro amarillo. En su resplandeciente yelmo de latón amarillo había piedras de cristal transparente y estaba coronado por una figura de grifo y su cabeza se adornaba con una piedra mágica. En la mano sostenía una lanza de asta de fresno redonda, pintada en azul, con la punta recién ensangrentada guarnecida de plata. Se dirigió muy irritado al lugar donde estaba Arturo y le dijo que los cuervos habían matado a las gentes de su casa y a los hijos de los

nobles de la isla y le rogó que ordenara a Owein llamar a sus cuervos. Arturo rogó a Owein que detuviera a sus cuervos. Entonces Arturo aplastó las piezas de oro que había en el tablero hasta el punto de reducirlas a polvo. Owein ordenó a Gwres, hijo de Reget, que bajara el estandarte; lo bajó en seguida y se restableció la paz por doquier.

Entonces Rhonabwy preguntó a Iddawc quiénes eran los tres primeros hombres que habían ido a decir a Owein que estaban matando a sus cuervos.

—Son hombres que estaban afligidos por las pérdidas de Owein, jefes como él y compañeros: Selyv, hijo de Kynan Garwyn (Piernas Blancas), de Powys; Gwgawn Gleddeyrdd (Espada Roja) y Gwres, hijo de Reget, el hombre que lleva el pendón los días de combate y de batalla —respondió Iddawc.

—¿Quiénes son los tres que han venido después a decirle a Arturo que los cuervos mataban a sus gentes?

—Los mejores y más bravos hombres, a quienes más indigna cualquier pérdida de Arturo: Blathaon, hijo de Mwrheth; Ruvawn Pebyr, hijo de Deorthach Wledig, y Hyveidd Unllen (Una Capa).

En aquel momento llegaron veinticuatro caballeros de parte de Osla Gyllellvawr (Gran Cuchillo) a pedir a Arturo una tregua de un mes y quince días. Arturo se levantó y fue a mantener consejo. Se dirigió al lugar donde, a poca distancia de él, se encontraba un gran hombre de cabellos castaños y rizados y ordenó que acudieran allí sus consejeros: Betwin el obispo; Gwarthegyt, hijo de Kaw; March, hijo de Meirchawn; Kradawc Vreichvras (Brazo Fuerte); Gwalchmei, hijo de Gwyar; Eder, hijo de Nudd; Ruvawn Pebyr, hijo de Deorthach Wledig; Riogan, hijo del rey de Iwerddon; Gwenwynnwyn, hijo de Nav; Howel, hijo de Emyr Llydaw; Gwilim, hijo del rey de Francia; Danet, hijo de Oth; Goreu, hijo de Kustenin; Mabon, hijo de Modron; Peredur Paladyr Hir (Lanza Larga); Hyveidd Unllen (Una Capa); Twrch, hijo de Perif; Nerth, hijo de Kadarn; Gobryw, hijo de Echel Vorddwyt-

Twll (Gran Cadena); Gweir, hijo de Gwestel; Adwy, hijo e Gereint; Drystan, hijo de Tallwch; Moryen Manawc; Granwen, hijo de Llyr; Llacheu, hijo de Arturo; Llawvrodedd Varvawc (el Barbudo); Kadwr, conde de Kernyw; Morvran, hijo de Teig; Ryawd, hijo de Morgant; Dyvyr, hijo de Alun Dyvet; Gwrhyr Gwalstawt Ieithoedd (Intérprete de Lenguas); Addaon, hijo de Telyessin; Liara, hijo de Kasnar Wledic; Fflewddur Fflam; Greidyawl Galldovydd; Gilbert, hijo de Katgyvro; Menw, hijo de Teirgwaedd; Gyrthmwl Wledic; Kawrda, hijo de Karadawc Vreichvras (Brazo Fuerte); Gildas, hijo de Kaw; Kadyrieith, hijo de Saidi y muchos guerreros de Llychlyn (Escandinavia), de Denmarc (Dinamarca), y muchos hombres de Grecia; buen número de gentes del ejército tomaron también parte en aquel consejo.

—Iddawc —dijo Rhonabwy—, ¿quién es el hombre moreno de cabellos castaños junto al que acaban de acudir todos?

—Es Run<sup>[261]</sup>, hijo de Maelgwn de Gwynedd, un hombre con tal autoridad que todos acuden a pedirle consejo.

—¿Cómo es posible que se haya admitido a un hombre tan joven como Kadyrieith, hijo de Saidi, en un consejo de hombres de tan alto rango como los que están allí?

—Porque no hay en Bretaña un hombre cuyo consejo tenga más poder que el suyo.

En esto llegaron bardos<sup>[262]</sup> a cantar para Arturo. Pero ninguno de los hombres de los que allí estaban, salvo Kadyrieith, pudo comprender nada, excepto que se trataba de un canto de alabanza para Arturo. Entonces llegaron veinticuatro asnos con cargas de oro y plata, conducidos cada uno de ellos por un hombre fatigado, que traía a Arturo el tributo de las islas de Grecia. Kadyrieith, hijo de Saidi, opinó que se debía conceder a Osla Gyllellvawr una tregua de un mes y quince días y que los asnos que traían el tributo, deberían entregarse con su carga a los bardos como

recompensa, y que al final de la tregua se les pagarían sus cantos. Estuvieron de acuerdo con aquel consejo.

—Rhonabwy —dijo Iddawc—, ¿no habría resultado injusto impedir a un joven que ha dado tan generoso consejo que fuera al consejo de su señor?

En aquel momento Kei se levantó y dijo:

—Que todos los que quieran seguir a Arturo estén con él esta noche en Kernyw; y quienes no lo deseen, se enfrenten a Arturo al final de la tregua.

Se produjo tal tumulto que Rhonabwy despertó y cuando se despertó, se encontró sobre la piel de ternero amarillo después de haber dormido tres noches y tres días.

Esta historia se llama el Sueño de Rhonabwy. Bardo o relator de cuentos no puede saber el Sueño sin libro a causa del gran número de colores de los caballos, la variedad de colores raros de las armas, vestimenta, capas preciosas y piedras mágicas.

## **PARTE TERCERA**

## La Dama De La Fuente

El emperador Arturo se encontraba en Kaer Llion, junto al Wysc<sup>[263]</sup>. Un día estaba sentado en su habitación en compañía de Owein, hijo de Uryen<sup>[264]</sup>; de Kynon<sup>[265]</sup>, hijo de Klydno, y de Kei <sup>[266]</sup> hijo de Kynyr, y Gwenhwyvar<sup>[267]</sup>, y sus doncellas cosían junto a la ventana. Se decía que había un portero en la corte de Arturo, pero en realidad no había ninguno: Glewlwyt Gavaelvawr<sup>[268]</sup> (Garra Poderosa) cumplía esta función: recibía a los huéspedes y a las gentes que venían de lejos, les rendía los primeros honores, les hacía conocer las maneras y los usos de la corte; indicaba la sala y la cámara a los que tenían derecho a entrar en ellas y la habitación a los que tenían derecho de alojamiento. En medio de la cámara estaba sentado el emperador Arturo sobre un asiento de juncos verdes y un cobertor de brocado amarillo rojo, y su codo descansaba sobre un cojín con funda de brocado rojo.

—Señores —dijo Arturo—, si no os burláis de mí, dormiré con mucho gusto mientras espero mi comida. Vosotros podéis hablar, beber aguamiel y comer rodajas de carne que os dará Kei.

Y el emperador se durmió.

Kynon, hijo de Klydno, pidió a Kei lo que el emperador les había prometido.

—Pero primero quiero el relato que me ha sido prometido —dijo Kei.

—Señor —dijo Kynon—, lo mejor que puedes hacer es cumplir la promesa de Arturo, después te contaremos el mejor relato que sepamos.

Kei se fue a la cocina y a la bodega y volvió con cantarillos de aguamiel, un cubilete de oro y el puño lleno de asadores con rodajas de carne. Cogieron las rodajas y se pusieron a beber aguamiel.

—Ahora —dijo Kei— me pagaréis contándome el relato.

—Kynon —dijo Owein—, paga a Kei con tu relato.

—En verdad —dijo Kynon—, tú eres hombre más viejo que yo, mejor relator de cuentos y has visto cosas más extraordinarias: paga a Kei con tu relato.

—Empieza tú con las cosas más maravillosas que conozcas —dijo Owein.

—Empezaré —dijo Kynon.

»Era hijo único de padre y madre y era fogoso, y grande era mi presunción. No creía que existiera en el mundo nadie que pudiera superarme en ninguna proeza. Después de llevar a cabo todas las que se me presentaron en mi país, hice mis preparativos y me puse en marcha hacia los confines del mundo y a las tierras salvajes. Al final llegué al valle más hermoso del mundo, cubierto de árboles de igual tamaño, atravesado en toda su longitud por un río de aguas rápidas. Un camino costaba el río y lo seguí hasta el mediodía y continué por el otro lado hasta la hora de nonas. Llegué entonces a una vasta llanura, en cuyo extremo había un resplandeciente castillo fortificado, bañado por las olas. Me dirigí hacia el castillo y allí vi a dos jóvenes con los cabellos rubios rizados y una diadema de oro en la cabeza; vestían una túnica de brocado amarillo y calzaban zapatos de cordobán nuevo con dos hebillas de oro; en la mano llevaban un arco de marfil cuyas cuerdas eran de nervios de ciervo, y las flechas y las lanzas de hueso de cetáceos, con plumas de pavo real y las puntas de las lanzas eran de oro. Las hojas de sus cuchillos eran de oro y el mango de hueso de cetáceo. Estaban lanzando sus cuchillos. A poca distancia de ellos vi a un hombre con los cabellos rubios rizados y barba recién afeitada. Iba vestido con

una túnica y una capa de brocado amarillo; un ribete de hilo de oro bordeaba su capa. Calzaba altos zapatos de cordobán moteado, cerrados con dos hebillas de oro. En cuanto lo vi, me acerqué a él con la intención de saludarle, pero era un hombre tan cortés que su saludo precedió al mío. Me acompañó al castillo.



»No había allí otros habitantes que los que se encontraban en la sala. Veinticuatro doncellas cosían la seda junto a la ventana y te diré, Kei, que no creo equivocarme al afirmar que la más fea de entre ellas era más bella que la joven más bella que hayas visto en la isla de Bretaña; la menos bella era más encantadora que Gwenhwyvar, la mujer de Arturo, cuando está más hermosa, el día de Navidad o el día de Pascuas para la misa. Se levantaron a mi llegada y seis de ellas cogieron a mi caballo y me quitaron las botas; otras seis cogieron mis armas



y las lavaron en un estanque de tal modo que no se podía ver nada más blanco, un tercer grupo de seis doncellas puso los manteles sobre las mesas y preparó la comida. El cuarto grupo de seis doncellas me quitó mis ropas de viaje y me dio otras: camisa, calzas, túnica, cota de armas y capa de brocado amarillo con anchos galones. Extendieron debajo de nosotros y a nuestro alrededor numerosos cojines con fundas de fina tela roja. Nos sentamos. Las seis que se habían encargado de mi caballo, le quitaron todos sus aparejos y lo hicieron tan bien como el mejor escudero de la isla de Bretaña. En seguida nos trajeron cuencos de plata para lavarnos y servilletas de tela fina, unas verdes y otras blancas; y así nos lavamos. El hombre del que he hablado antes, se sentó a la mesa y yo me senté a su lado y todas las doncellas junto a mí, a excepción de las que servían. La mesa era de plata y los manteles de tela fina; en cuanto a los vasos que había en la mesa, no había uno que no fuera de oro, de plata o de cuerno de buey salvaje. Nos trajeron nuestra comida y puedes estar seguro, Kei, que no había bebidas ni manjares por mí conocidos que no fueran allí servidos, con la diferencia de que tales manjares y bebidas estaban mucho mejor preparados que en cualquier otro lugar.

»Llegamos a la mitad de la comida, sin que el hombre o las doncellas me hubieran dicho palabra. Cuando a mi huésped le pareció que estaba más dispuesto a hablar que a comer, me preguntó quién era. Le dije que me alegraba de encontrar a alguien con quien conversar y que el único defecto que veía en su corte era la falta de conversación.

—Señor —dijo—, habríamos hablado contigo si no hubiéramos temido molestarte en tu comida. Ahora conversaremos contigo.

»Le hice saber quién era y cuál era el objetivo de mi viaje: quería encontrar a alguien que pudiera vencerme o yo vencer a todos. Me miró, sonrió y me dijo:

—Si no creyera que iban a ocurrirte demasiados males te indicaría lo que buscas.

»Concebí gran pena y gran dolor. Lo reconoció en mi rostro y me dijo:

—Puesto que prefieres que te aconseje algo malo en lugar de algo bueno, lo haré: duerme aquí esta noche. Levántate mañana temprano, sigue el camino por el que viniste a través del valle hasta que llegues al bosque. A cierta distancia del bosque encontrarás un atajo a la derecha. Síguelo hasta un claro; en el centro se eleva una colina, en lo alto de la cual verás a un gran hombre negro, tan grande al menos como dos hombres de este mundo; tiene un solo pie y un solo ojo en medio de la frente; en la mano lleva una maza de hierro y puedes estar seguro que esa maza pesa más que dos hombres juntos. No es un hombre temible, sino tan sólo de horrible aspecto. Es el guarda del bosque y verás a mil animales salvajes a su alrededor. Pregúntale por el camino que conduce fuera del claro. Se mostrará huraño contigo, pero te indicará un camino que te permitirá encontrar lo que buscas.

»Aquella noche me pareció larga. Al día siguiente por la mañana, me levanté, me vestí, monté a caballo y atravesé el valle y el bosque; seguí el atajo hasta el claro. Al llegar allí, me pareció ver al menos tres veces mayor cantidad de animales salvajes de los que me había dicho mi huésped. El Hombre Negro<sup>[269]</sup> estaba sentado en la cima de la colina y era mucho más grande de lo que me había dicho mi huésped. Puedes estar seguro, Kei, de que la maza de hierro que según él pesaba más que dos hombres, pesaba en realidad más que cuatro guerreros. El Hombre Negro la sostenía en la mano. Le saludé, pero sólo me respondió con descortesías. Le pregunté qué poder tenía sobre aquellos animales.

—Te lo mostraré, hombre pequeño —dijo.

»Y cogió su maza y descargó un buen golpe sobre un ciervo. Éste lanzó un gran bramido y de inmediato acudieron a su voz tantos animales como estrellas hay en el firmamento, de tal modo que me resultaba difícil seguir de pie en medio de todos ellos en aquel claro. Había allí serpientes, leones,

víboras y toda especie de animales. Lanzó la mirada sobre ellos y les ordenó ir a pastar. Bajaron la cabeza y le testimoniaron la misma obediencia que humildes hombres demostrarían a su señor.

—¿Ves, hombre pequeño, el poder que tengo sobre estos animales? —me dijo entonces el Hombre Negro.

»Le pregunté por el camino. Se mostró rudo, pero no obstante me preguntó dónde quería ir. Le dije quién era y lo que quería. Entonces me lo mostró y me dijo:

—Coge el camino del final del claro y marcha en dirección de aquella colina rocosa. Cuando llegues a la cima, verás una llanura, una especie de gran valle regado. En el centro verás un gran árbol y sus ramas son más verdes que el más verde de los abetos. Bajo el árbol hay una fuente, y en el borde de la fuente una losa de mármol sobre la cual hay un recipiente de plata sujeto por una cadena de plata de modo que no se puede arrancar<sup>[270]</sup>. Coge el recipiente, llénalo de agua y échala sobre la losa. En seguida oirás un trueno y te parecerá que cielo y tierra tiemblan; después del trueno vendrá un aguacero muy frío y sólo con esfuerzo podrás soportarlo y salvar la vida: será un aguacero de granizo. Después del aguacero hará buen tiempo. No habrá en el árbol ni una sola hoja que el aguacero no se haya llevado; después de esto vendrá una bandada de pájaros que se posarán en el árbol; jamás habrás oído en tu país una música comparable a su canto. Y cuando más extasiado estés con su canto, oirás llegar hasta ti gemidos y quejas procedentes del valle y de inmediato se te aparecerá un caballero montado sobre un caballo negro, vestido de brocado negro; y con una lanza cuyo pendón es de tela fina negra. Te atacará con la mayor rapidez posible y si huyes ante él, te alcanzará; si le esperas, pasarás de ser caballero a ser hombre a pie. Si esta vez no encuentras sufrimiento, es inútil que lo busques mientras estés con vida.



»Seguí el camino hasta la cima de la colina, desde donde vi lo que me había anunciado el Hombre Negro. Fui hasta el árbol y debajo vi la fuente con la losa de mármol y el cuenco de plata atado a la cadena. Cogí el cuenco y lo llené de agua que derramé sobre la losa. Y en seguida el trueno, mucho más fuerte de lo que me había dicho el Hombre Negro, y después el ruido del aguacero. Estaba completamente convencido, Kei, de

que ni hombre ni animal alguno escaparía con vida de aquel aguacero. Ni un solo granizo se detenía ante la piel o la carne, sino que penetraba hasta el hueso. Volví grupas a mi caballo contra el aguacero, coloqué la punta de mi escudo sobre la cabeza de mi caballo y sobre sus crines, puse la gualdrapa sobre mi cabeza y soporté así el aguacero. Eché una mirada al árbol y no había ni una hoja. Entonces el temporal se apaciguó y los pájaros se posaron en el árbol y empezaron a cantar; y estoy seguro, Kei, de jamás haber oído, ni antes ni después, canto tan maravilloso como aquél. Cuando más extasiado estaba en su canto, me llegaron las quejas procedentes del valle y una voz me dijo:

—Caballero, ¿qué querías de mí? ¿Qué mal te he hecho para que me hayas causado tantos daños a mí y a mis dominios en el día de hoy? ¿No sabes que el aguacero no ha dejado con vida en mis dominios a ningún hombre ni a ningún animal?

»Después de esto se presentó el caballero sobre un caballo negro, vestido de brocado negro, con un pendón de fina tela negra. Nos enfrentamos y el encuentro fue duro y pronto fui derribado. El caballero pasó el asta de su lanza a través de las riendas de mi caballo y se fue con los dos caballos, dejándome allí. Ni siquiera me hizo el honor de hacerme prisionero, ni tampoco me despojó.

«Regresé por el camino que ya había seguido antes. Encontré al Hombre Negro en el claro y te confieso, Kei, que fue un milagro que no me fundiera de vergüenza al oír las burlas del Hombre Negro. Aquella noche llegué al castillo donde había pasado la noche anterior. Allí se mostraron aún más corteses que la noche anterior, me prepararon buena comida y pude conversar a mi gusto con hombres y mujeres. Nadie hizo la menor alusión a mi expedición a la fuente. Yo tampoco dije ni palabra a nadie. Allí pasé la noche. Al levantarme al día siguiente por la mañana, encontré un palafrén castaño oscuro, con resplandecientes crines rojas, tan rojas como el kenrt<sup>[271]</sup>, completamente equipado. Después de



armarme, les di mi bendición y regresé a mi corte. Todavía conservo el caballo; está en el establo y por Dios y por mí, Kei, no lo daría ni por el mejor palafrén de la isla de Bretaña. Dios sabe que nadie ha confesado jamás por sí mismo una aventura más infeliz que ésta. Y, no obstante, me resulta extraño no haber oído hablar a nadie, ni antes ni después, de esta aventura, a excepción de lo que acabo de contar, y que nadie la conozca, aunque haya tenido lugar en los dominios del emperador Arturo».

—Señores —dijo Owein—, ¿no sería necesario ir a ese lugar?

—Por la mano de mi amigo —dijo Kei—. No es la primera vez que tu lengua propone lo que tu brazo no hará.

—En verdad —exclamó Gwenhwyvar—, más te valdría verte colgado que decir esas palabras tan ultrajantes con respecto a un hombre como Owein.

—Por la mano de mi amigo, señora, nunca has alabado más a Owein de lo que no lo haya hecho yo mismo —respondió<sup>[272]</sup>.

En ese momento Arturo se despertó y preguntó si había dormido mucho tiempo.

—No poco, señor —dijo Owein.

—Es ya tiempo de sentarse a la mesa —dijo Arturo.

—Ya es tiempo, señor —dijo Owein.

El cuerno dio la señal para lavarse y el emperador, con toda su casa, se sentó para comer. Terminada la comida, Owein desapareció. Fue a sus estancias y preparó su caballo y sus armas.

Al día siguiente, en cuanto despuntó el alba, se armó, montó a caballo y marchó a los confines del mundo y a las montañas desoladas. Al final encontró el valle que le había indicado Kynon, de modo que no se podía dudar de que no fuera el mismo. Caminó por el valle siguiendo el río, luego

pasó al otro lado y marchó hasta el claro y atravesó el claro hasta que vio el castillo. Se dirigió hacia el castillo, vio a los jóvenes lanzando sus cuchillos en el lugar donde los había visto Kynon, y al hombre rubio, el dueño del castillo, de pie junto a ellos. En el momento en que Owein fue a saludarle, el hombre rubio le dirigió su saludo y le acompañó hasta el castillo, y allí vio una cámara, y al entrar en la cámara a unas doncellas cosiendo brocado, sentadas en sillas de oro. Owein las encontró mucho más bellas y graciosas de lo que le había dicho Kynon. Se levantaron para servir a Owein como lo habían hecho por Kynon. La comida le pareció a Owein aún mejor que a Kynon. Mientras comían, el hombre rubio preguntó a Owein qué viaje hacía. Owein no le ocultó nada:

—Quisiera encontrarme con el caballero que guarda la fuente —dijo.

El hombre rubio sonrió, y a pesar de que sintiera mucho contar a Owein aquella aventura, tal como le había dolido contársela a Kynon, se la contó toda. Y se fueron a dormir.

Al día siguiente por la mañana, Owein encontró su caballo que había sido dispuesto por las doncellas. Cabalgó hasta el claro donde estaba el Hombre Negro, que le pareció aún más grande que a Kynon. Le preguntó por el camino. El Hombre Negro se lo indicó. Como Kynon, Owein siguió el camino hasta el árbol verde. Vio la fuente y, en el borde, la losa con el recipiente. Owein lo cogió y derramó el agua sobre la losa. De pronto, el trueno, y después del trueno, el aguacero, mucho más fuerte de lo que había dicho Kynon. Después del aguacero, el cielo se aclaró. Cuando Owein levantó los ojos hacía el árbol, no había ni una sola hoja. En aquel momento los pájaros se posaron en el árbol y empezaron a cantar. Cuando más extasiado estaba en el canto vio venir a un caballero<sup>[273]</sup> por el valle. Owein fue a su encuentro y combatieron rudamente. Quebraron las dos lanzas, desenvainaron sus espadas y lucharon. Pronto Owein le dio al caballero tal golpe que le atravesó el yelmo, el bacinete y el

almófar<sup>[274]</sup>, y alcanzó la piel, la carne y el hueso hasta el cerebro. El Caballero Negro sintió que estaba mortalmente herido, volvió grupas y huyó. Owein lo persiguió, y si bien no le podía alcanzar con su espada, lo seguía de cerca. Vio una resplandeciente ciudad amurallada y llegaron a la entrada. Dejaron entrar al Caballero Negro, pero hicieron caer sobre Owein el rastrillo, que alcanzó el arzón trasero de la silla, de modo que partió el caballo en dos, arrancó las rosetas de las espuelas de Owein y sólo se detuvo en el suelo. Fuera quedaron las rosetas de las espuelas y un trozo del caballo y Owein con el resto del caballo entre las dos puertas. La puerta interior se cerró, de modo que Owein quedó aprisionado.

Se encontraba en el mayor apuro cuando vio a través de la juntura de la puerta una calle frente a él con una fila de casas a ambos lados y a una joven con los cabellos rubios rizados, la cabeza adornada con una diadema de oro, vestida con brocado amarillo y los pies calzados con zapatos de cordobán moteados, dirigiéndose hacia la entrada. Le pidió que le abriera.

—En verdad, señora —dijo Owein—, es tan imposible abrirte desde aquí como que tú me liberes desde allí.

—Es realmente una gran lástima que no te pueda liberar —dijo la doncella—. El deber de una mujer sería rendirte servicio. Con toda seguridad jamás he visto a un joven mejor que tú para una mujer. Si tuvieras una amiga, serías el mejor de los amigos; si tuvieras una amante, no habría mejor amante que tú. Haré todo lo que pueda para sacarte de este apuro. Coge este anillo y ponlo en tu dedo. Vuelve el engaste hacia el interior de tu mano y ciérrala. Mientras lo ocultes, él también te ocultará. Cuando hayan deliberado, acudirán para encerrarte y matarte por causa del caballero. Se irritarán mucho cuando no te encuentren. Yo estaré en aquel montador de piedra esperándote. Tú me verás sin que yo te vea. Ven hacia mí y pon tu mano sobre mi hombro; así sabré que estás ahí y sígueme donde vaya.



En esto, ella dejó a Owein.

Él hizo todo lo que la doncella le había ordenado. Los hombres de la corte fueron a buscar a Owein para darle muerte, pero sólo encontraron la mitad de su caballo y esto les enfureció mucho. Owein se escapó en medio de ellos, se dirigió hacia la doncella y puso la mano sobre su hombro. Ella empezó a andar seguida de Owein y llegaron a la puerta de una cámara grande y hermosa. Ella abrió, entraron y cerraron la puerta. Owein paseó su mirada por toda la estancia: no había ni un solo clavo que no estuviera pintado de un bello color, ni panel que no estuviera cubierto de imágenes doradas. La doncella encendió un fuego de carbón, cogió un recipiente de plata con agua y una servilleta de fina tela blanca y la puso sobre su hombro y ofreció a Owein el agua para que se lavara. Seguidamente colocó delante de ella una mesa de plata dorada, cubierta por un mantel de fina tela amarilla, y le trajo la cena. No había allí manjares conocidos por Owein que no hubiera en abundancia, con la diferencia de que los manjares que veía estaban mucho mejor preparados que en cualquier otro lugar. En ninguna parte había visto ofrecer tantas excelentes comidas y bebidas como allí. Ni un solo vaso que no fuera de oro o plata. Owein comió y bebió hasta la hora de nonas. Después oyeron grandes gritos en el castillo. Owein preguntó a la doncella qué eran aquellos gritos:

—Están dando la extremaunción al señor del castillo — dijo ella.



Owein fue a acostarse. El lecho que le hizo la doncella, de tejidos escarlatas, de brocado, cendal y tela fina, era tan rico que habría sido digno de Arturo.

Hacia medianoche oyeron agudos gritos.

—¿Qué significan ahora estos gritos? —dijo Owein.

—El señor, dueño del castillo, acaba de morir —respondió la doncella.

Un poco después de que amaneciera resonaron gritos y lamentaciones de gran violencia. Owein preguntó a la joven qué significaban aquellos gritos.

—Llevan el cuerpo del señor del castillo a la iglesia —dijo ella.

Owein se levantó y se vistió, abrió la ventana y miró la ciudad. No pudo ver los límites de las huestes que llenaban las calles, todas completamente armadas; también había muchas mujeres a pie y a caballo y todos los clérigos de la ciudad cantaban. A Owein le pareció que el cielo resonaba por la violencia de los gritos, por el sonido de las trompetas y por los cantos de los clérigos. En medio de la hueste estaba el ataúd, cubierto con una tela blanca, llevado por hombres, entre los cuales el de menor rango era un noble poderoso. Con toda seguridad Owein no había visto jamás un séquito tan hermoso como aquél con los brocados, seda y cendal. Detrás de aquella hueste iba una mujer de cabellos rubios que le llegaban hasta los hombros y manchados con gotas de sangre. Vestía una túnica desgarrada de brocado amarillo y calzaba zapatos de cordobán moteado. Era maravilla que no se hubiera desollado la punta de los dedos, de tanto que golpeaba sus dos manos una contra otra. Y Owein estaba seguro de que jamás había visto a una mujer tan bella si hubiera conservado su aspecto habitual, y sus gritos eran más fuertes que todos los de los hombres y que el cuerno de la hueste. Al verla, Owein se inflamó de amor por ella hasta el punto de sentirse completamente penetrado y Owein preguntó a la doncella quién era aquella señora.

—Dios sabe —respondió— que es la mujer más bella, la más casta, la más generosa, la más sabia y la más noble. Es mi señora y la llaman la Dama de la Fuente<sup>[275]</sup>. Es la mujer del hombre al que mataste ayer.

—Dios sabe —dijo Owein— que es la mujer a la que más amo.

—Dios sabe —respondió la doncella— que ella no te ama ni poco ni mucho.

En esto la doncella se levantó y encendió un fuego de carbón, llenó una marmita de agua y la puso a calentar. Luego cogió una servilleta de tela blanca y se la colocó a Owein alrededor del cuello. Cogió un cubilete de marfil y un

recipiente de plata, lo llenó de agua caliente y lavó la cabeza de Owein. Luego abrió un cofre de madera y sacó una navaja con mango de marfil cuya lámina tenía dos ranuras doradas. Le afeitó y le secó la cabeza y el cuello con la toalla.

Entonces la doncella puso la mesa delante de Owein y le trajo su comida, y Owein estaba seguro de que no había visto nunca nada comparable con aquello, ni un servicio tan irreprochable. Terminada la comida, la doncella preparó su lecho.

—Ven aquí a dormir —dijo—, iré a hacer la corte en tu lugar.

Cerró la puerta y se dirigió al castillo. No encontró allí más que tristezas y preocupaciones. La condesa estaba en su cámara, no pudiendo, en su tristeza, soportar la vista de nadie. Lunet avanzó hacia ella y le saludó, pero la condesa no respondió. La doncella se molestó y le dijo:

—¿Qué te ha ocurrido para que no hables a nadie?

—Lunet<sup>[276]</sup> —dijo la condesa—, mucho me extraña que no hayas venido ni me hayas mostrado respeto por mi dolor. Yo te he hecho rica. Has obrado mal.

—En verdad —dijo Lunet—, jamás habría pensado que tuvieras tan poco sentido. Más te valdría intentar reparar la pérdida de este señor en lugar de buscar lo que ya nunca conseguirás.

—Por mí y por Dios, jamás podré reemplazar a mi señor por ningún otro hombre del mundo —respondió la condesa.

—Podrías tomar por marido a un hombre que es tan bueno o mejor que él —le dijo la doncella.

—Por mí y por Dios, si no me repugnara hacer matar a una persona a la que he educado, ordenaría tu muerte, por hacerme sugerencias tan desleales como éstas. En todo caso, te desterraré.

—Me alegra que no tengas otro motivo para ello, que mi deseo de indicarte tu bien, cuando no lo puedes ver por ti misma. Y que caiga la vergüenza sobre la primera de nosotras que busque a la otra, ya sea yo quien haga la invitación, o tú quien me invites.

Y entonces Lunet salió y la condesa se levantó y fue hasta la puerta de la cámara tras Lunet; allí tosió fuertemente y Lunet se volvió. La condesa le hizo una señal y ella acudió:

—Por mí y por Dios —dijo la condesa—, tienes mal carácter, pero puesto que lo que me has dicho era en mi propio interés, explícame lo que sería lo mejor para mí.

—Lo haré —dijo ella—. Sabes que tus dominios sólo se pueden defender con valor y por las armas. Por esta razón debes buscar lo más pronto posible a alguien que los defienda.

—¿Cómo puedo hacerlo? —preguntó la condesa.

—Te lo diré —respondió Lunet—. Si no puedes defender la fuente, no podrás defender tus dominios. Nadie podrá defender la fuente, si no es un hombre de la casa de Arturo. Iré a la corte y que caiga sobre mí la vergüenza si no vuelvo con un guerrero que pueda defender la fuente tan bien o mejor que el hombre que lo ha hecho hasta ahora.

—Eso no es fácil —dijo la condesa—, pero, de todas formas, ve allí e intenta lo que dices.

Lunet se marchó como si tuviera la intención de ir a la corte de Arturo. Pero se dirigió a sus habitaciones y allí permaneció con Owein hasta el momento en que ya era tiempo de haber regresado de la corte de Arturo. Entonces se vistió y fue a ver a la condesa, que la recibió con alegría:

—¿Traes noticias de la corte de Arturo? —le preguntó.

—Las mejores del mundo, señora; he encontrado lo que fui a buscar. ¿Cuándo querrás ver al señor que ha venido conmigo?

—Ven a verme con él mañana hacia el mediodía; para entonces ya tendré la casa desalojada.

Lunet se marchó. Y al día siguiente, hacia el mediodía, Owein vistió una túnica, una cota de armas y una capa de brocado amarillo, adornada con amplios galones de hilo de oro; calzaba zapatos de cordobán moteado, cerrados con una figura de león en oro. Se dirigieron a la cámara de la dama, que les recibió muy amablemente. Observó a Owein con atención.

—Lunet —dijo—, este señor no tiene aspecto de haber viajado. Por Dios y por mí, éste no es otro que el que ha hecho salir el alma del cuerpo a mi señor.

—Tanto mejor para ti, señora; si no hubiera sido más fuerte que él, no le habría sacado el alma del cuerpo; ya no se puede hacer nada, es cosa hecha.

—Volved a vuestra casa —dijo la condesa—, tomaré consejo.

Hizo convocar a todos sus vasallos para el día siguiente y les indicó que el condado estaba vacante y que sólo se podía defender con caballo, armas y valor.

—Os doy a escoger: o tomaré a uno de vosotros por esposo o me permitiréis escoger un marido fuera que pueda defender los dominios.

Decidieron permitirle escoger un marido fuera del país. Entonces llamó a los obispos y arzobispos a la corte para celebrar su matrimonio con Owein y los vasallos del conde prestaron homenaje a Owein, y Owein defendió la fuente con lanza y espada y he aquí cómo: derribaba a todo caballero que allí iba y lo retenía hasta percibir el rescate en todo su valor, que distribuía entre sus nobles y caballeros; así no hubo nunca nadie más amado que él. Y así fue durante tres años.

Un día que Gwalchmeí paseaba con el emperador Arturo, le dirigió la mirada y lo vio triste y pensativo. Gwalchmei se apenó mucho al verle en aquel estado y le preguntó:

—Señor, ¿qué te ocurre?

—Por mí y por Dios, Gwalchmei, siento añoranza por Owein, que desapareció de mi lado desde hace tres largos años; si sigo un cuarto año sin verle, mi alma no permanecerá en mi cuerpo. Estoy completamente seguro de que Owein desapareció de entre nosotros a causa del relato de Kynon, hijo de Klydno.

—No es necesario que por ello —dijo Gwalchmei— reúnas las huestes de tus dominios; con las gentes de tu corte podrás vengar a Owein si fue muerto, liberarle si está prisionero o llevártelo contigo si está con vida.

Y así lo decidieron. Arturo y los hombres de su casa, equipados con caballos y armas, se pusieron en marcha para ir en búsqueda de Owein. Eran trescientos sin contar con los sirvientes, y Kynon, hijo de Klydno, les servía de guía. Llegaron al castillo fortificado donde había estado Kynon: los jóvenes estaban lanzando sus cuchillos en el mismo lugar, el hombre rubio estaba de pie junto a ellos. En cuanto vio a Arturo le saludó e invitó. Arturo aceptó la invitación. Se dirigieron al castillo. A pesar de que la hueste era grande, no se notaba su presencia en el castillo. Las doncellas, se levantaron para servirles. Siempre habían notado defectos en los servicios, pero nada pudieron decir del servicio de las doncellas. Aquella noche, los palafreneros no fueron peor servidos que Arturo en su propia corte.

Al día siguiente por la mañana, Arturo se puso en marcha, con Kynon como guía. Llegaron al lugar donde estaba el Hombre Negro y su estatura le pareció a Arturo aún mayor de lo que le habían dicho. Subieron hasta la cima de la colina, y siguieron el valle hasta el árbol verde y vieron la fuente y el recipiente sobre la losa. Entonces Kei fue a ver a Arturo y le dijo:

—Señor, conozco perfectamente el significado de esta aventura y te ruego que me dejes tirar el agua sobre la losa y soportar la desventura que pueda ocurrir.



Arturo se lo permitió. Kei tiró el agua sobre la losa y en seguida retumbó el trueno y después del trueno vino el aguacero. Nadie había oído jamás ruido ni aguacero semejante. El aguacero mató a muchos sirvientes del séquito de Arturo. Tan pronto como cesó la tormenta, el cielo se aclaró. Cuando levantaron los ojos hacia el árbol no vieron ni una sola hoja. Los pájaros se posaron en el árbol; con toda seguridad, jamás habían oído música comparable a su canto. En esto vieron a un caballero montado en un caballo negro vestido de brocado negro que se acercaba velozmente. Kei fue a su encuentro y combatió con él. El combate no fue largo: Kei fue derribado. El caballero levantó su pabellón y Arturo y sus gentes hicieron lo mismo aquella noche.

Al levantarse al día siguiente por la mañana, vieron la enseña del combate en la lanza del caballero. Kei fue a ver a Arturo:

—Señor —dijo—, ayer fui derribado injustamente; ¿te complacería que hoy fuera a combatir con el caballero?

—Te lo permito —dijo Arturo.

Kei se dirigió hacia el caballero, que en seguida lo derribó al suelo. Luego le lanzó una mirada y le golpeó con el extremo de su lanza en la frente de tal modo que le rompió el yelmo y almófar y penetró en la piel y la carne hasta el hueso en toda la punta de la lanza. Kei regresó junto a sus compañeros.

Entonces las gentes de la casa de Arturo fueron uno a uno a combatir con el caballero hasta que sólo quedaron en pie Arturo y Gwalchmei. Arturo se armó para ir a luchar contra el caballero. Gwalchmei le dijo:

—¡Oh, señor, déjame ir a mí primero a luchar con el caballero!

Y Arturo le dio permiso. Fue a combatir con el caballero, vestido él y su caballo con una túnica de brocado que le había enviado la hija del conde de Anjou. Por esta razón nadie del ejército le reconoció. Aquel día se enfrentaron y combatieron

hasta la noche y, sin embargo, ninguno de ellos estuvo cerca de derribar el otro al suelo.

Al día siguiente fueron a combatir con lanzas gruesas, pero ninguno de ellos pudo vencer al otro. Al tercer día fueron a combatir con resistentes lanzas, gruesas y fuertes. Inflamados por la cólera, combatieron hasta el mediodía y finalmente chocaron de forma tan violenta que las cinchas de sus caballos se rompieron y ambos rodaron por encima de las grupas de sus caballos al suelo. Se levantaron rápidamente, desenvainaron sus espadas y combatieron y todos los de la hueste se convencieron de que jamás habían visto a hombres tan valientes ni tan fuertes. Si la noche hubiera sido oscura, se habría iluminado por el fuego que surgía de sus armas. Finalmente el caballero dio a Gwalchmei tal golpe, que apartó el yelmo<sup>[277]</sup> de su rostro y pudo reconocer a Gwalchmei.

—Señor Gwalchmei —dijo entonces Owein—, no te reconocía a causa de tu túnica; tú eres mi primo hermano. Toma mi espada y mis armas.

—Te corresponden a ti, Owein —respondió Gwalchmei—, tú has vencido, toma mi espada.

—Señor —dijo Owein—, es él el vencedor, y no quiere mi espada.

—Dadme vuestras espadas —dijo Arturo—, y así ninguno de vosotros habrá vencido al otro.

Owein echó los brazos alrededor del cuello de Arturo y se besaron. En esto toda la hueste corrió hacia ellos y se apresuraron tanto para ver y abrazar a Owein que poco faltó para que hubiera muertos.

Y aquella noche todos fueron a sus pabellones.

Al día siguiente Arturo manifestó la intención de ponerse en camino.

—Señor —dijo Owein—, no obras con justicia. Hoy hace tres años que te dejé y esta tierra me pertenece. Desde

entonces hasta ahora he estado preparando un banquete en tu honor. Sabía que vendrías en mi búsqueda. Vendrás conmigo para reponerte de tu fatiga, tú y tus hombres. Os podréis bañar.

Y todos juntos se dirigieron al castillo de la Dama de la Fuente y el festín que había sido preparado durante tres años, fue consumido en tres meses. Jamás banquete les pareció más agradable ni mejor. Entonces Arturo pensó en partir y envió mensajeros a la condesa para pedirle que dejara ir a Owein con él, para que los nobles y las damas de la isla de Bretaña pudieran estar con él durante tres meses, y la condesa dio su permiso, a pesar de la pena que experimentaba por ello.

Owein se fue con Arturo a la isla de Bretaña. Una vez estuvo con sus parientes y compañeros permaneció allí tres años en lugar de tres meses.

Un día se encontraba Owein sentado a la mesa en la corte del emperador Arturo de Kaer Llion, junto al Wysc, cuando una joven se presentó montada sobre un caballo bayo con las crines rizadas que le llegaban hasta el suelo. Vestía brocado amarillo. Las bridas y todo lo que podía ver de la silla era de oro. Avanzó hasta Owein y le quitó el anillo que llevaba en el dedo.

—Es así como se trata a un embustero y a un traidor sin palabra. ¡Caiga la vergüenza sobre tu barba! —dijo ella.

Volvió grupas y se marchó. El recuerdo de su aventura volvió a Owein y se apoderó de él gran tristeza. Terminada la comida, se retiró a su estancia y allí pasó la noche con gran turbación.

Al día siguiente se levantó, pero no se dirigió a la corte, sino a los confines del mundo y a las montañas desiertas. Y erró hasta que sus ropas perecieron y su cuerpo estuvo a punto de perecer y largos pelos crecieron por todo su cuerpo. Se acompañó de animales salvajes y comió con ellos, hasta que se acostumbraron a él. Pero al final se debilitó tanto que no pudo seguirles. Descendió de las montañas hasta el valle y se

encaminó hacia un jardín, el más bello del mundo, que pertenecía a una condesa viuda.



Un día la condesa y sus doncellas fueron a pasearse junto a un lago que había en el jardín y vieron una forma y figura de hombre. Tuvieron cierto miedo, pero, no obstante, se acercaron a él, lo tocaron y lo examinaron. Estaba cubierto de bichos y se quejaba por el calor del sol. La condesa volvió al castillo y llenó una botella de ungüento precioso que dio a una de sus doncellas diciéndole:

—Ve junto a ese hombre y lleva este caballo y estas ropas que pondrás a su alcance. Frótale con este ungüento en la dirección de su corazón. Si aún hay vida en él, este ungüento le hará levantarse. Quédate para vigilar lo que hace.

La doncella fue al lugar donde estaba el hombre. Extendió sobre él el ungüento y dejó el caballo y las ropas al alcance de su mano. Se alejó un poco de él, se escondió y lo vigiló. Al cabo de poco tiempo vio cómo se rascaba los brazos, se incorporaba y miraba su piel. Sintió vergüenza por su aspecto tan horrible. Al ver el caballo y la ropa, se arrastró hasta que pudo coger la ropa de la silla y vestirse. Con gran esfuerzo pudo montar en el caballo. Entonces apareció la doncella y le saludó. Él la saludó a su vez y le preguntó de quién eran aquellos dominios y cuál era aquel lugar.

—Aquel castillo pertenece a una condesa viuda —dijo ella—. Cuando murió su marido, le dejó dos condados y ahora no posee otro bien más que esa residencia: todo lo demás le ha sido arrebatado por un joven conde, su vecino, porque no ha querido convertirse en su mujer.

—Es triste —dijo Owein.

Y la joven y él se dirigieron al castillo.

Owein desmontó y la joven le condujo a una habitación confortable, encendió el fuego y lo dejó allí. Luego acudió junto a la condesa y le devolvió el frasco.

—Doncella —dijo la dama—, ¿dónde está el ungüento?

—Lo he utilizado todo —respondió.

—Me resulta difícil reprocharte algo. Sin embargo, no ha sido muy acertado gastar un ungüento de ciento veinte libras para un hombre que no conozco. A pesar de todo, sírvele todo lo que necesite de modo que no le falte nada —añadió.

Y eso fue lo que hizo la doncella. Le proveyó de alimentos, bebida, fuego, leche, baños hasta que se restableció y la piel se le fue cayendo a capas durante tres meses. Entonces su piel estuvo más blanca de lo que nunca lo había estado.

Un día Owein oyó tumulto en el castillo, grandes preparaciones y transporte de armas. Preguntó a la doncella

qué significaba aquel tumulto.

—El conde del que te hablé viene hacia el castillo con una gran hueste para arruinar a mi señora

—dijo ella.

Owein preguntó si la condesa tenía caballo y armas.

—Sí —dijo ella—, las mejores del mundo.

—¿Querías ir a pedirle en préstamo un caballo y armas para mí? Me gustaría ver de cerca el ejército.

—Iré con gusto —le respondió la doncella.

Y la doncella acudió junto a la condesa, a la que contó lo que le habían dicho. La condesa se echó a reír.

—Por mí y por Dios —exclamó—, le doy el caballo y las armas para siempre. Y seguramente jamás tendrá unas mejores. Me complace más que las acepte que verlas mañana convertidas, en contra de mi voluntad, en la presa de mis enemigos. De todos modos no sé para qué las quiere.

Le trajeron un hermoso gascón negro con una silla de haya y todas las armas para caballo y caballero. Owein se armó, montó a caballo y salió con dos escuderos completamente armados y montados a caballo. Al llegar ante el ejército del conde no vieron ni principio ni fin. Owein preguntó a los escuderos en qué hueste estaba el conde.

—En la hueste donde hay cuatro estandartes amarillos, dos delante y dos detrás —le respondieron.

—Bien —dijo Owein—, volved sobre vuestros pasos y esperadme junto a la entrada del castillo.

Ellos regresaron y él avanzó entre las dos huestes principales hasta que encontró al conde. Owein lo sacó de la silla y lo colocó entre él y el arzón delantero y volvió grupas hacia el castillo. A pesar de todas las dificultades, llegó con el conde hasta la puerta donde le esperaban los escuderos.

Entraron y Owein entregó al conde como presente a la condesa diciéndole:

—Acéptalo a cambio del ungüento bendito que recibí de ti.

La hueste levantó sus pabellones alrededor del castillo. Para conservar la vida, el conde devolvió a la dama sus dos condados y para recobrar la libertad le dio la mitad de sus dominios, todo su oro, su plata, sus joyas y sus rehenes. Entonces Owein partió. La condesa le invitó a quedarse, ofreciéndole su mano y todos sus dominios, pero él no aceptó y se dirigió a los confines del mundo y a las tierras salvajes.

En su camino oyó un grito de dolor en un bosque, luego un segundo y después un tercero. Se dirigió en aquella dirección y vio un gran cerro escarpado en medio del bosque y una roca gris en el cerro. En una grieta de la roca había una serpiente y junto a la serpiente un león blanco, y cada vez que el león intentaba escapar la serpiente le lanzaba el aguijón y él rugía. Owein desenvainó su espada y avanzó hasta la roca. En el momento en que la serpiente salía de la roca, Owein le golpeó con su espada y la cortó en dos. Secó su espada y reemprendió su camino. De pronto vio que el león le seguía y jugueteaba a su alrededor como un lebel al que él mismo hubiera educado. Marcharon todo el día hasta el atardecer. Cuando Owein estimó que era tiempo de reposar, desmontó, ató su caballo en medio de un prado llano y encendió un fuego. Cuando el fuego estuvo dispuesto, el león trajo suficiente leña para tres noches. Luego desapareció y en un instante regresó llevando un fuerte y soberbio corzo. Lo echó delante de Owein y se echó entre aquél y el fuego. Owein cogió el corzo, lo desolló y lo partió en rodajas para asar sobre las brasas alrededor del fuego. El resto del corzo se lo dio al león.

Mientras estaba ocupado en esto, oyó un gran gemido, luego un segundo y después un tercero muy cerca de él. Preguntó si había allí alguien.

—Sí, puedes estar seguro —respondieron.



—¿Quién eres tú? —preguntó Owein.

—Soy Lunet, la doncella de la Dama de la Fuente.

—¿Qué haces aquí?

—Me han encerrado a causa de un caballero que vino de la corte de Arturo para casarse con mi dama; permaneció algún tiempo con ella, luego fue a la corte de Arturo y jamás volvió. Era para mí un gran amigo, el que más amaba del mundo. Un día, dos criados de la cámara de la condesa hablaron mal de él en mi presencia y le llamaron traidor. Les dije que sus dos cuerpos no podían competir con el suyo solo y por este motivo me encerraron en este cofre de piedra, diciéndome que perdería la vida si él mismo no venía a defenderme el día fijado. Y ese día es mañana y no tengo a nadie para que vaya a buscarle: es Owein, hijo de Uryen.

—¿Estás segura de que si el caballero lo supiera vendría a defenderte?

—Estoy segura, por mí y por Dios.

Cuando las rodajas de carne estuvieron suficientemente cocidas, Owein las partió por la mitad para él y la doncella. Comieron y hablaron hasta que amaneció.

Por la mañana, Owein le preguntó si había un lugar donde pudiera encontrar comida y alojamiento para la noche.

—Sí, señor —dijo ella—. Ve por el atajo, sigue el camino a lo largo del río y al cabo de poco tiempo verás un castillo coronado de numerosas torres. El conde al que pertenece el castillo es el mejor hombre del mundo. Podrás pasar allí la noche.

Jamás centinela vigiló tan bien a su señor como lo hizo el león con Owein aquella noche.

Owein equipó su caballo y siguió el vado hasta que vio el castillo. Entró y le recibieron con honor. Atendieron muy bien a su caballo y ante él dispusieron comida en abundancia. El león fue a acostarse en el establo del caballo, de modo que

nadie de la corte se atrevió a acercarse al caballo. Owein estaba seguro de que jamás había visto un lugar con un servicio tan bueno como aquél. Pero todos sus habitantes estaban tan tristes como si la muerte pesara sobre cada uno de ellos. Se dispusieron a comer y el conde se sentó a un lado de Owein y su hija única al otro, y Owein estaba seguro de que jamás había visto doncella más encantadora que aquélla. El león fue a colocarse debajo de la mesa, entre los pies de Owein, y Owein le dio de todos los manjares que a él mismo le sirvieron y Owein no vio allí más defecto que la tristeza de sus habitantes. En medio de la comida, el conde expresó su bienvenida a Owein:

—Ya es hora de mostrarte alegre —dijo Owein.

—Dios sabe —dijo— que no nos mostramos alegres contigo porque tenemos motivos de gran tristeza y preocupación. Mis dos hijos fueron ayer a cazar a la montaña. Hay allí un monstruo salvaje que mata hombres y los devora. Se ha apoderado de mis hijos y mañana es el día convenido entre él y yo para entregarle a esta joven hija mía, o de lo contrario matará a mis hijos ante mis ojos. Tiene figura de hombre, pero no es más pequeño que un gigante.

—Es realmente triste —dijo Owein—. ¿Y qué decidirás?

—Considero menos vergonzoso dejar que mate a mis hijos que ha conseguido contra mi voluntad, que entregarle de mi propia mano a mi hija para que la mancille y la mate.

Y hablaron de otros temas. Owein pasó la noche en el castillo. Al día siguiente oyeron un ruido increíble: era el gigante que venía con los dos jóvenes. El conde resolvió defender el castillo contra él y abandonar a sus dos hijos. Owein se armó, salió y fue a luchar con el gigante, seguido del león. En cuanto vio a Owein armado, el gigante le atacó y combatió con él. Y el león luchó con el gigante mucho mejor que Owein.

—Por mí y por Dios —dijo a Owein—, no me costaría tanto luchar contigo si no te ayudara este animal.



Owein llevó el león al castillo, cerró la puerta detrás de él y fue a continuar la lucha contra el gran hombre. El león empezó a rugir al ver que Owein estaba en peligro. Trepó hasta la sala del conde y de allí hasta las murallas. Desde las murallas saltó hasta donde estaba Owein y el león dio tal zarpazo al gigante en el hombro que le desgarró hasta la juntura de las caderas, de modo que las entrañas se le salieron del cuerpo. El hombre cayó muerto. Entonces Owein devolvió al conde sus dos hijos. El conde invitó a Owein a quedarse, pero él lo rechazó y se dirigió al valle donde estaba Lúnet. Y allí vio una gran hoguera y a dos jóvenes de cabellos castaños

y rizados que encendían un gran fuego. Conducían a la doncella a la hoguera, cuando Owein les preguntó qué tenían contra la doncella. Y ellos le contaron su historia como se la había contado la doncella la noche anterior.

—Y Owein no ha venido —añadieron—, y por eso vamos a quemarla.

—En verdad —dijo Owein—, era un buen caballero y mucho me maravillaría que no hubiera venido a defender a la doncella sabiéndola en este apuro. Si queréis aceptarme, me enfrentaré con vosotros en su lugar.

—Por aquél que nos ha creado, aceptamos.

Y fueron a combatir con Owein y mucho trabajo le dieron los dos jóvenes. El león fue a ayudarle y tomaron ventaja sobre los dos jóvenes.

—Señor —le dijeron—, hemos convenido en luchar contra ti solo, pero nos resulta más difícil combatir con este animal que contigo.

Owein encerró al león donde estaba la doncella y colocó piedras contra la puerta y volvió a combatir con ellos, y aún no había recobrado su fuerza y los dos jóvenes ya le aventajaban. El león no cesaba de rugir a causa del peligro en el que se encontraba Owein y el león hizo una brecha en la piedra y salió. Rápidamente mató a uno de los criados y después al otro<sup>[278]</sup>. Owein y Lunet se dirigieron juntos a los dominios de la Dama de la Fuente y después llevó a la dama con él a la corte de Arturo y fue su mujer mientras ella vivió.

Entonces tomó el camino de la corte de Du Traws (el Negro Opressor) y combatió con él. El león no abandonó a Owein antes de que lo hubiera vencido. Tan pronto llegó a la corte del Negro Opressor, se dirigió a la sala. Vio allí a veinticuatro mujeres, las más hermosas que jamás hubiera visto. Todas juntas no lograban reunir ni veinticuatro monedas de plata y estaban tan tristes como la muerte. Owein les preguntó la razón de su tristeza. Ellas le dijeron que eran hijas

de condes que habían ido a aquel lugar en compañía de los hombres a los que más amaban.

—Al llegar aquí —añadieron— encontramos acogimiento cortés y respeto. Nos emborracharon y cuando estuvimos ebrias vino el demonio a quien pertenece esta corte, mató a nuestros maridos y se llevó nuestros caballos, nuestras ropas, nuestro oro y nuestra plata. Los cuerpos de nuestros maridos están aquí, al igual que muchos otros cadáveres. Ésta es, señor, la razón de nuestra tristeza. Lamentamos mucho que hayas venido aquí, pues tememos que te suceda desgracia.

Owein se apiadó de ellas y salió. Vio venir a un caballero que le acogió con tanta cortesía y afecto como a un hermano: era el Negro Opresor.

—Dios sabe —dijo Owein— que no he venido aquí para recibir buena acogida.

—Dios sabe que tampoco la recibirás —replicó él. Y en seguida se precipitaron uno sobre otro y tuvo lugar un enfrentamiento terrible. Owein le venció y le ató las dos manos tras la espalda. El Negro Opresor le pidió merced diciendo:

—Señor Owein, estaba predicho que vendrías aquí para someterme. Has venido y lo has hecho. He sido en estos lugares un expoliador y mi casa ha sido una casa de despojos; dame la vida y seré hospitalario y mi casa, mientras viva, será un hospicio para débiles y fuertes por la salvación de tu alma.

Owein aceptó. Pasó allí la noche y al día siguiente llevó consigo a las veinticuatro mujeres con sus caballos, sus ropas y todos los bienes y joyas que habían traído. Se dirigió con ellas a la corte de Arturo, y si Arturo siempre le había recibido bien, ésta fue su mejor acogida. En lo que respecta a las mujeres, aquéllas que quisieron quedarse en la corte tuvieron toda la libertad de hacerlo, y las demás pudieron irse.

Y Owein permaneció desde entonces en la corte de Arturo como penteulu<sup>[279]</sup>, muy amado por Arturo, hasta que regresó

a sus posesiones. Éstas eran las Trescientas Espadas de Kyrnvarch y el Vuelo de los Cuervos<sup>[280]</sup>. Y adonde Owein iba, allí alcanzaba la victoria. Y este cuento es el llamado Cuento de la Dama de la Fuente.

## Peredur, Hijo De Evrawc

El conde Evrawc poseía un condado en el Norte y tenía siete hijos. Pero no eran sus dominios los que mantenían a Evrawc, sino los torneos, las guerras y los combates, y como suele ocurrir al que busca las guerras, le mataron al igual que a sus seis hijos. El séptimo hijo se llamaba Peredur<sup>[281]</sup>; era el más joven. No tenía edad de ir a los combates ni a las guerras, y si la hubiera tenido, le habrían matado como a su padre y a sus hermanos.

Su madre era una mujer sagaz e inteligente. Reflexionó mucho sobre su hijo y sus dominios. Finalmente decidió marcharse con su hijo a las tierras salvajes y desiertas, y abandonar los lugares habitados. Sólo eligió como compañía a mujeres, niños y hombres humildes que fueran incapaces de combatir o ir a la guerra y de quienes habría resultado impropio.

Nadie se hubiera atrevido a reunir armas y caballos allí donde el niño pudiera verlos, por miedo a que le gustaran, y cada día el niño iba al bosque a jugar y lanzar dardos de madera. Un día vio el rebaño de cabras de su madre y dos cabritos cerca de las cabras. El niño se sorprendió mucho de que aquéllos carecieran de cuernos, mientras que todos los demás los tenían, y pensó que debían estar extraviados desde hacía mucho tiempo y así habían perdido sus cuernos. A fuerza de valor y tenacidad, empujó a los cabritos y a las cabras al final del bosque, hasta una casa que había allí para las cabras. Luego regresó a su casa y dijo a su madre:

—Madre, acabo de ver aquí cerca en el bosque algo sorprendente: dos de tus cabras se han vuelto salvajes y han



perdido sus cuernos, pues han estado extraviadas mucho tiempo en el bosque. Jamás mortal alguno se ha esforzado tanto como yo para hacerles entrar en la casa.

En seguida todos se levantaron y fueron a ver, y cuando vieron los cabritos se maravillaron de que alguien tuviera fuerza y agilidad suficientes para dominarlos.

Un día vieron a tres caballeros que venían por un camino de herradura junto al bosque. Eran Gwalchmei, hijo de Gwyar, y Gweir, hijo de Gwystyl, y Owein, hijo de Uryen. Owein cerraba la marcha. Estaban persiguiendo a un caballero que había distribuido las manzanas en la corte de Arturo.

—Madre —dijo Peredur—, ¿quiénes son esas gentes?

—Son ángeles, hijo mío —dijo ella.

—Quiero ir con ellos como un ángel —dijo Peredur.

Y Peredur fue a su encuentro.

—Dime, amigo —dijo Owein—, ¿has visto pasar por aquí hoy o ayer a un caballero?

—No sé lo que es un caballero —respondió Peredur.

—Yo soy un caballero —dijo Owein.

—Si quieres contestarme a lo que te voy a preguntar, yo a cambio te respondería lo que me preguntas —replicó Peredur.

—Con mucho gusto —dijo Owein.

—¿Qué es eso? —le preguntó, señalando la silla.

—Una silla —respondió Owein.

Peredur le preguntó qué era cada cosa y para qué servía. Owein le explicó extensamente lo que era cada cosa y para qué servía.

—Toma ese camino —dijo Peredur—. He visto a un hombre como el que buscas y yo también quiero seguirte como un caballero.

Entonces Peredur regresó junto a su madre y sus gentes.

—Madre —dijo—, las gentes que hemos visto no son ángeles, sino caballeros ordenados<sup>[282]</sup>.

La madre cayó desvanecida. Peredur fue al lugar donde se encontraban los caballos que les traían la madera para calentarse y la comida y bebida de los lugares habitados hasta las tierras desiertas. Cogió un caballo pío, huesudo, el más fuerte, según su opinión; le ajustó una cesta a modo de silla y con mimbre imitó todos los aparejos que había visto. Luego regresó junto a su madre. En ese momento la condesa volvió en sí del desmayo.

—¡Ay, hijo mío! —dijo—, ¿quieres partir?

—Con tu permiso, me iré —respondió.

—Espera a recibir mis consejos antes de irte.

—Con mucho gusto, apresúrate.

—Ve directamente a la corte de Arturo. Allí están los mejores hombres, los más generosos y los más valientes. Donde veas una iglesia, reza un Pater. En cualquier lugar donde veas alimentos y bebidas, si tienes necesidad y no tienen la suficiente cortesía ni bondad para ofrecértelos, cógelos tú mismo. Si oyes gritos, ve en esa dirección; el grito de una mujer está por encima de todos los gritos del mundo. Si ves bellas joyas, cógelas y dáselas a otro, y así adquirirás fama. Si ves a una mujer hermosa, hazle la corte, aunque ella no quiera nada de ti. Eso hará que seas un hombre mejor y más noble que antes.

Y Peredur montó a caballo con un puñado de jabalinas aguzadas y se alejó.



Cabalgó durante dos días y dos noches a través de tierras desiertas y salvajes, sin comida ni bebida. Finalmente llegó a un gran bosque desolado y a lo lejos del bosque vio un hermoso claro y en el claro vio un pabellón y creyendo que era una iglesia rezó su Pater. La puerta del pabellón estaba abierta y cerca de la puerta había una silla de oro en la cual estaba sentada una hermosa doncella de cabellos castaños, llevando alrededor de la frente una diadema de oro enriquecida con piedras brillantes y en las manos llevaba anchos anillos de oro.

Peredur desmontó y entró. La doncella le acogió amigablemente y le deseó la bienvenida. Al final del pabellón,

Peredur vio comida y dos botellas llenas de vino, dos tortas de pan blanco y rodajas de carne de lechal.

—Mi madre —dijo Peredur— me ha recomendado que coja comida y bebida en cualquier lugar donde la vea.

—Te lo permito con gusto, señor —dijo ella.

Entonces Peredur cogió la mitad de la comida y de la bebida para él y dejó el resto para la doncella. Cuando terminó de comer se levantó y fue hasta donde estaba la doncella y dijo:

—Mi madre me ha recomendado que allí donde vea una joya hermosa la coja.

—Cógela, amigo —dijo ella.

Peredur cogió el anillo, besó a la doncella, cogió su caballo y se marchó.

Después de esto llegó el caballero al que pertenecía el pabellón: era el Orgulloso del Claro<sup>[283]</sup>. Vio las huellas del caballo.

Dime —dijo a la doncella—, ¿quién ha estado?

—Un hombre de extraño aspecto, señor —respondió.

Y le describió con detalle el aspecto y el comportamiento de Peredur.

—Dime —exclamó—, ¿ha tenido relaciones contigo?

—No, a fe mía —respondió la doncella.

—No te creo, y hasta que lo encuentre para vengar mi deshonor y mi vergüenza, no permanecerás dos noches bajo mi mismo techo.

Y el caballero se levantó y partió en busca de Peredur.

Por su parte, Peredur se dirigía hacia la corte de Arturo. Antes de que llegara, otro caballero apareció en la corte y dio al hombre de la entrada un gran anillo de oro para que se ocupara de su caballo.

Se dirigió a la sala donde se encontraba Arturo con toda su gente y Gwenthwyvar con sus doncellas. Un criado servía bebida a Gwenthwyvar en una copa de oro: el caballero cogió la copa de la mano de Gwenthwyvar y derramó todo el licor que había sobre su rostro y pecho y le dio una gran bofetada, y el caballero dijo:

—Si hay alguien aquí que quiera combatir conmigo por esta copa y vengar el ultraje a Gwenthwyvar, que me siga hasta el prado y allí le esperaré.

Y el caballero cogió su caballo y se dirigió al prado. Entonces todas las gentes de la corte bajaron la cabeza, por miedo de que se pidiera a uno de ellos vengar el ultraje de Gwenthwyvar. Pensaron que jamás ningún hombre habría cometido un ultraje semejante a no ser que tuviera valor y fuerza particulares, magia o encantamientos, de forma que nadie pudiera infligirle venganza. En ese momento llegó Peredur a la sala sobre su caballo pío, huesudo, muy pobremente ataviado para una corte tan noble como aquélla. Kei estaba de pie en medio de la sala.

—Dime, hombre alto —dijo Peredur—, ¿quién es Arturo?

—¿Qué quieres de Arturo? —dijo Kei.

—Mi madre me recomendó que me dirigiera a él para que me ordenara caballero —dijo Peredur.

—A fe mía —exclamó Kei—, vienes mal equipado de caballo y armas.

Y entonces toda la corte fijó su mirada en él y todos empezaron a reírse y a tirarle bastones. En aquel momento entró un enano que desde hacía un año había llegado a la corte de Arturo con una enana para pedirle hospitalidad, y Arturo se la había concedido, pero en todo el año ninguno de ellos había dirigido la palabra a nadie.

—¡Ay! ¡Ay! —exclamó el enano al ver a Peredur—. ¡Dios te bendiga, Peredur, hijo de Evrawc, jefe de guerreros y flor de los caballeros!

—¡En verdad —dijo Kei—, triste comportamiento el tuyo; permanecer un año mudo en la corte de Arturo, teniendo la libertad de escoger con quién conversar y beber, para luego llamar a un hombre como éste, en presencia del emperador y de su corte, jefe de guerreros y flor de caballeros!

Y le dio tal bofetada que lo tiró al suelo desvanecido.

—¡Ay! ¡Ay! —exclamó en seguida la enana—. ¡Dios te bendiga, Peredur, hijo de Evrawc, flor de guerreros y luz de los caballeros!

—¡En verdad, mujer —dijo Kei—, triste comportamiento el tuyo; permanecer un año muda en la corte de Arturo y llamar a hombre como éste, en presencia del emperador y de su corte, flor de guerreros y luz de los caballeros!

Y Kei le dio tal puntapié que cayó al suelo desvanecida.

—Hombre alto —dijo entonces Peredur—, dime dónde está Arturo.

—¡Cállate! —dijo Kei—. Ve junto al caballero que ha ido al prado, quítale la copa, derribale, coge su caballo y sus armas y después te ordenarán caballero.

—Lo haré, hombre alto —le respondió Peredur.

Y Peredur volvió grupas y se dirigió al prado. Allí encontró al caballero<sup>[284]</sup> cabalgando muy orgulloso de su fuerza y del valor que creía tener.

—Dime —dijo el caballero—, ¿has visto si alguien de la corte de Arturo me seguía?

—El hombre alto que estaba allí me ha pedido que te derribe, te quite la copa y coja tu caballo y tus armas para mí.

—Cállate. Vuelve a la corte y pide a Arturo en mi nombre que venga él u otro a combatir conmigo; si no viene inmediatamente, no le esperaré.

—Escoge. Con tu permiso o sin él, quiero tu caballo, tus armas y la copa —dijo Peredur.

El caballero se precipitó con furor sobre él y con el extremo de la lanza le dio un golpe muy doloroso entre los hombros y el cuello.

—Compañero —dijo Peredur—, los sirvientes de mi madre no jugaban así conmigo. Pero así jugaré yo ahora contigo.

Cogió una jabalina de punta aguzada y se la lanzó a un ojo, de tal forma que le atravesó la cabeza y lo derribó muerto en el acto.

—En verdad —dijo Owein, hijo de Uryen, a Kei—, has obrado mal enviando a ese loco a combatir con el caballero. Una de las dos cosas: o lo ha derribado o está muerto. Si lo ha derribado, el caballero querrá considerarlo como un hombre de rango y esto será vergüenza eterna para Arturo y sus guerreros. Si lo ha matado, el deshonor será el mismo y además tú tendrás la culpa. Y que caiga la vergüenza sobre mí, si no voy al prado para saber cuál ha sido su aventura.

Y Owein se dirigió al prado y cuando llegó, vio a Peredur arrastrando al caballero a lo largo del prado.

—Aguarda. Le quitaré sus armas —le dijo.

—Jamás le abandonará esta ropa de hierro; es parte de él —dijo Peredur.

Owein le quitó las armas y la ropa.

—Aquí tienes, amigo, mejor caballo y armas que las tuyas; cógelas y ven conmigo junto a Arturo para que te ordene caballero. Realmente lo mereces —le dijo Owein.

—Que pierda mi honor, si voy —dijo Peredur—. Pero lleva de mi parte la copa a Gwenhwyvar y di a Arturo que en cualquier lugar donde me encuentre seré su vasallo y que si puedo prestarle servicio, lo haré. Y dile que no iré a la corte antes de haberme encontrado con el hombre alto, para vengar el ultraje del enano y la enana.



Entonces Owein regresó a la corte y contó la aventura a Arturo, a Gwenhwyvar y a las gentes de la corte, sin olvidar la amenaza contra Kei.

Peredur partió. Cuando cabalgaba, encontró a un caballero que le dijo:

—¿De dónde vienes?

—De la corte de Arturo —respondió.

—¿Eres un vasallo de Arturo? —le preguntó.

—Lo soy, a fe mía —dijo Peredur.

—¡Buen lugar para reconocerte de Arturo! —exclamó.

—¿Por qué? —preguntó Peredur.

—Te lo diré —le respondió—. Siempre que he podido, he robado a Arturo, y cuando me he encontrado con alguno de sus hombres lo he matado.

Eso fue todo y combatieron. No había transcurrido mucho rato cuando Peredur ya lo había derribado al suelo por encima de las grupas de su caballo. El caballero pidió gracia.

—La tendrás —dijo Peredur—, si juras que irás a la corte de Arturo y que le dirás que te he vencido para su honor y en su servicio: le dirás también que no iré a su corte antes de haberme encontrado con el hombre alto que hay allí, para vengar el ultraje del enano y la enana.

El caballero lo juró y se dirigió a la corte de Arturo. Contó toda su aventura y la amenaza contra Kei. Peredur siguió su camino y en la misma semana se enfrentó con dieciséis caballeros a los que venció e hizo ir a la corte de Arturo; y todos llevaron las mismas palabras que el primer caballero y la misma amenaza contra Kei. Kei fue vituperado por Arturo y la corte, y él mismo se inquietó entonces por aquel motivo.

Peredur siguió su camino. Llegó a un gran bosque desolado y en el lindero del bosque había un lago y al otro lado del lago un hermoso castillo fortificado. En las orillas del

lago vio a un hombre de cabellos blancos, sentado sobre un cojín de brocado, vestido con una túnica de brocado, y a unos criados pescando. Al ver a Peredur, el hombre de los cabellos blancos se levantó para dirigirse al castillo y el hombre era cojo<sup>[285]</sup>. Peredur se dirigió a la corte, encontró la puerta abierta y entró en la sala. El anciano estaba sentado en un cojín de brocado, ante un gran fuego. Las gentes de la corte se levantaron para ir al encuentro de Peredur y lo desarmaron. El anciano rogó al joven que se sentara sobre el cojín. Se sentó a su lado y hablaron. Cuando llegó el momento, pusieron las mesas y empezaron a comer. Peredur se sentó al lado del dueño de la corte. Cuando hubieron terminado de comer, preguntó a Peredur si sabía manejar la espada:

—No sé —dijo Peredur—, pero si hubiera tenido ocasión de aprender, sabría.

—Quien sepa jugar bien al bastón<sup>[286]</sup> y al escudo, sabrá luchar con la espada.

El anciano tenía dos hijos, uno de cabellos rubios y otro de cabellos castaños.

—Levantaos, jóvenes —dijo—, para jugar al bastón y al escudo.

Los jóvenes fueron a jugar.

—Dime, amigo —dijo el anciano—, ¿quién crees que juega mejor?

—Según mi opinión —dijo Peredur—, el rubio podría sacarle sangre al otro si quisiera.

—Coge el bastón y el escudo del joven de cabellos castaños y sácale sangre al joven rubio, si puedes.

Peredur se levantó, levantó la mano sobre el joven de cabellos rubios y le descargó tal golpe que una de sus cejas le cayó sobre el ojo y la sangre empezó a correr a borbotones.

—Bien, amigo —dijo el anciano—, ven a sentarte ahora; serás el hombre que mejor combata con la espada en esta isla.

Soy tu tío, el hermano de tu madre. Te quedarás ahora algún tiempo conmigo para aprender las costumbres y los usos del país, las bellas maneras y la cortesía. Olvida ahora las palabras de tu madre. Seré tu maestro y te ordenaré caballero. Deberás hacer lo siguiente: siempre que veas algo que te parezca extraño, no preguntes nada, a menos que haya suficiente cortesía y te lo expliquen. La falta no caerá sobre ti, sino sobre mí, que soy tu maestro.

Y les ofrecieron todos los honores y servicios y cuando llegó el momento se fueron a dormir. En cuanto se hizo de día, Peredur se levantó, cogió su caballo y con el permiso de su tío siguió su camino. Llegó a un gran bosque, luego, al final del bosque, a un prado llano, y al otro lado del prado vio un gran castillo. Peredur se dirigió hacia allí, encontró la puerta abierta y entró en la sala. En un rincón de la sala estaba sentado un hombre de cabellos blancos, majestuosos, rodeado de numerosos escuderos. Se levantaron y fueron al encuentro de Peredur y excelentes fueron su cortesía y servicios. Lo sentaron al lado del dueño de la corte y conversaron. Cuando llegó el momento de ir a comer, Peredur se sentó y comió al lado del noble. Después de que hubieron comido y bebido a sus anchas, el noble preguntó a Peredur si sabía manejar la espada.

—Si hubiera podido aprender —dijo—, creo que sabría.

En la sala había una gran columna de hierro que con esfuerzo habría podido abrazar un guerrero.

—Coge esta espada —dijo el anciano a Peredur— y golpea la columna de hierro.

Peredur se levantó y golpeó la columna de tal forma que la partió en dos trozos y la espada también.

—Coloca los dos trozos juntos y únelos.

Peredur los colocó juntos y se unieron como antes. Golpeó una segunda vez la columna, de tal forma que la rompió en dos trozos y la espada también, y como antes, los trozos se

volvieron a unir. La tercera vez dio tal golpe que la columna se rompió en dos trozos y la espada también.

—Colócalos juntos otra vez y únelos.

Peredur los colocó juntos de nuevo, pero ni la columna ni la espada quisieron unirse.

—Bien, joven —dijo el anciano—, ven a sentarte y que la bendición de Dios sea contigo. Eres el hombre que mejor maneja la espada en el reino. Has conseguido los dos tercios de tu fuerza y te falta un tercio por conquistar. Cuando la hayas conseguido toda, nadie será capaz de luchar contigo. Soy tu tío, el hermano de tu madre; soy hermano del hombre en cuya corte estuviste ayer noche.

Y Peredur se sentó junto a su tío y conversaron. En esto vio venir a la sala y seguir hasta la habitación a dos jóvenes llevando una lanza enorme de la que manaban tres ríos de sangre<sup>[287]</sup>. Al ver aquello, todos empezaron a lamentarse y a gemir. A pesar de esto, el anciano no interrumpió su conversación con Peredur. No le dio ninguna explicación y Peredur tampoco le preguntó nada. Después de un momento de silencio entraron dos doncellas llevando una gran bandeja sobre la cual había una cabeza de hombre bañada en sangre<sup>[288]</sup>. Y entonces todos lanzaron tales gritos que se hizo difícil permanecer en aquella sala. Al final se callaron. Cuando llegó el momento de dormir, Peredur fue a acostarse en una habitación preparada para él. Al día siguiente, Peredur se levantó y con el permiso de su tío siguió su camino. Llegó a un bosque y, a lo lejos del bosque, oyó agudos gritos, se dirigió hacia allí y vio a una hermosa mujer de cabellos castaños y cerca de ella un caballo completamente equipado y a su lado un cadáver. Intentaba subirlo a la silla, pero caía al suelo y cada vez ella lanzaba grandes gritos.



—Dime, hermana mía —preguntó Peredur—, ¿por qué te lamentas?

—Maldito Peredur —exclamó ella—, poca ayuda puedo esperar de ti.

—¿Por qué me maldices?

—Porque eres la causa de la muerte de tu madre. Cuando te alejaste de ella a su pesar, una lanza de dolor penetró en su corazón y murió. Por esa razón eres maldito. El enano y la enana que viste en la corte de Arturo eran los enanos de tu padre y de tu madre; yo soy tu hermana de leche y éste es mi marido. El caballero del claro del bosque lo ha matado; no te acerques a él porque te matará.

—Hermana mía, no debes hacerme reproches. Apenas podré vencerle por haber estado tanto tiempo con vosotros,

pero mucho más difícil sería si me hubiera quedado más tiempo. Deja ya de lamentarte. Enterraré al muerto y luego iré al lugar donde está el caballero y si puedo vengarte lo haré.

Después de haber enterrado al muerto se dirigieron al claro, donde el caballero cabalgaba con orgullo. En seguida el caballero preguntó a Peredur de dónde venía.

—Vengo de la corte de Arturo —respondió.

—¿Eres hombre de Arturo? —le preguntó.

—Lo soy —respondió Peredur.

—Buen sitio para reconocerte fiel de Arturo.

Eso fue todo y se enfrentaron. Peredur derribó al caballero en un instante. El caballero le pidió gracia.

—Te la concedo —dijo Peredur— a condición de que tomes a esta mujer por esposa y la trates con todo el honor y la consideración que puedas, por haber matado a su marido sin motivo. Irás a la corte de Arturo, le dirás que he sido yo quien te ha vencido en su honor y servicio y que no iré a su corte antes de haberme encontrado con el hombre alto para vengar el ultraje del enano y la enana.

Peredur tomó los gajes del caballero con tal fin. Éste proveyó a la mujer de caballo y vestimenta y se dirigió a la corte de Arturo, a quien contó la aventura y la amenaza contra Kei. Arturo y su corte reprocharon a Kei que hubiera obligado a errar lejos de la corte de Arturo a un hombre como Peredur.

—Este joven no vendrá jamás a la corte si Kei no se va de aquí —dijo Owein, hijo de Uryen.

—A fe mía —exclamó Arturo—, iré en su búsqueda por las tierras salvajes de la isla de Bretaña hasta que lo encuentre y entonces que cada uno haga al otro todo el mal que pueda.

Peredur siguió su camino y llegó a un gran bosque desierto donde no vio rastro de hombres ni animales, sino tan sólo espesos matorrales y vegetación, y cuando llegó al final del

bosque vio una gran muralla cubierta de hiedra y coronada de numerosas y fuertes torres. Cerca de la entrada, la vegetación era más alta que en cualquier otro lugar. Golpeó la puerta con el asta de su lanza; de inmediato un joven de cabellos pelirrojos y delgado le dijo desde la almena de la muralla:

—Escoge, señor: o yo mismo voy a abrirte la puerta o hago saber al dueño quién está en la entrada.

—Dile que estoy aquí; si desea que entre, lo haré.

El joven regresó en seguida y abrió la puerta a Peredur. Cuando entró en la sala vio a dieciocho criados delgados de cabellos pelirrojos, de la misma estatura, el mismo aspecto, la misma vestimenta y la misma edad que el joven que le había abierto. Excelente era su cortesía y su servicio. Lo desarmaron, luego se sentaron y comenzaron a hablar. En esto salieron cinco doncellas de una habitación y entraron en la sala. Peredur estaba seguro de que jamás había visto nada más bello. Vestía una vieja túnica de brocado, que antaño debió ser buena, pero que ahora estaba completamente gastada. Si se hubiera podido ver su piel a través de la túnica, se habría comprobado que su piel era más blanca que el más blanco cristal. Sus cabellos y cejas eran más negros que el jade y en las mejillas había dos puntos más rojos que lo más rojo que existe. La doncella saludó a Peredur, le echó los brazos alrededor del cuello y se sentó a su lado. Poco tiempo después llegaron dos monjas, una llevaba una botella llena de vino y la otra seis tortas de pan blanco.

—Señora —dijeron ellas—, Dios sabe que esto es todo lo que queda de alimentos y bebida en nuestro convento esta noche.

Se sentaron a la mesa. Peredur se dio cuenta de que la doncella quería darle más alimentos y bebidas que a los demás.

—Hermana mía —dijo—, voy a repartir los víveres y la bebida.



—De ningún modo, amigo mío —le respondió la doncella.

—Si no lo hago, que caiga la vergüenza sobre mi barba.

Y Peredur cogió el pan, dio a cada uno una parte igual y del mismo modo vertió de la botella una medida igual a cada uno. Cuando terminaron de comer prepararon una habitación para Peredur y éste se fue a dormir.

—Escucha, hermana —dijeron los jóvenes a la doncella—, queremos aconsejarte.

—¿Cuál es vuestro consejo? —preguntó ella.

—Que vayas a la habitación de arriba y te ofrezcas al joven como mejor le parezca, como mujer o amante.

—Me parece impropio. Jamás he tenido relación con hombre alguno y ofrecerme a él, antes de que él me lo haya pedido, no lo puedo hacer por nada del mundo.

—Ponemos a Dios por testigo —le dijeron—, si no lo haces, dejaremos que tus enemigos hagan aquí lo que quieran.

Entonces la doncella se levantó y se dirigió a la habitación llorando. Con el ruido de la puerta al abrirse, Peredur se despertó. Las lágrimas corrían por las mejillas de la joven.

—Dime, hermana, ¿por qué lloras de este modo? —le preguntó Peredur.

—Te lo voy a decir, señor. Esta corte pertenecía a mi padre y dominaba el mejor condado del mundo. El hijo de otro conde me pidió a mi padre en matrimonio. Yo no quería ir con él de buen grado y mi padre jamás me habría entregado contra mi voluntad, ni a él ni a ningún conde del mundo. Y mi padre no tenía más hijos que yo. A su muerte, los dominios pasaron a mis manos y deseaba al conde aún menos que antes. Me hizo la guerra y se apoderó de mis dominios, a excepción de esta única casa. Gracias al gran valor de los hombres que has visto, mis hermanos de leche, y a la propia resistencia de la casa, jamás podría ser tomada en tanto duraran los alimentos y la bebida. Pero ya se han agotado y sólo tenemos lo que las

monjas que has visto pueden traernos, gracias a la libertad que gozan de recorrer los dominios y el país. Pero ahora ya no tienen ni comida ni bebida. El conde vendrá mañana con todas sus fuerzas a atacar este lugar. Si me coge, no correré mejor suerte que la de ser entregada a sus palafreneros. Por ello he venido a ofrecerte a ti, señor, para que hagas lo que te parezca bien, a cambio de que nos ayudes a salir de aquí o a defendernos.

—Ve a descansar, hermana mía; no te abandonaré sin hacer una cosa o la otra.

La joven fue a dormir.

Al día siguiente por la mañana la doncella se levantó, acudió junto a Peredur y le saludó.

—Dios te dé bien, amiga mía —dijo—. ¿Qué noticias traes?

—Mientras tú estés bien, señor, no podría haberlas peores; el conde y todas sus fuerzas han asediado el castillo, jamás vi en ningún lugar más pabellones ni caballeros llamándose unos a otros para justar.

—Bien —dijo Peredur—, que preparen mi caballo.

Equiparon su caballo. Peredur montó y se dirigió al prado. Había allí un caballero cabalgando sobre su caballo y con el estandarte de combate alzado. Combatieron y Peredur derribó al caballero al suelo por encima de las grupas de su caballo y a muchos otros venció aquel día, y al anochecer, un caballero de alto rango fue a combatir con él y también fue derribado.

—¿Quién eres tú? —dijo Peredur.

—En verdad —respondió—, soy el penteulu<sup>[289]</sup> del condado.

—¿Qué parte de las posesiones de la condesa está en tu poder?

—El tercio —respondió.

—¡Pues bien! —dijo Peredur—, devuélvele todo el tercio y todo el provecho que has sacado de esa parte. Además, haz que traigan esta noche a la corte comida y bebida para cien hombres, y caballos y armas, y tú serás su prisionero y con esa condición salvarás tu vida.

Tuvo todo aquello sin tardanza. La doncella se alegró mucho aquella noche, pues tenía la tercera parte de sus dominios y comida, bebida, armas y caballos en abundancia.

Al día siguiente, Peredur se dirigió al prado y derribó a gran número de guerreros. Al final del día, un caballero, orgulloso y de alto rango, se enfrentó con él. Peredur lo derribó y le concedió merced.

—¿Quién eres tú? —le dijo.

—El senescal de la corte —respondió.

—¿Qué parte de los dominios de la doncella están en tu poder? —le preguntó Peredur.

—Un tercio —respondió.

—Pues bien —dijo Peredur—, además del tercio de los dominios de la doncella le devolverás todo el provecho que hayas tenido y le darás comida, bebida, caballos y armas para doscientos hombres y serás su prisionero.

Tuvo todo aquello sin demora.

Al tercer día, Peredur se dirigió al prado y derribó a más caballeros que en los días anteriores. Al final, el conde fue a combatir con él; fue derribado y pidió gracia.



—¿Quién eres? —dijo Peredur.

—No quiero ocultarlo —respondió—, soy el conde.

—Pues bien, devolverás todo su condado a la doncella, y le darás el tuyo y comida y bebida para trescientos hombres y todos tus caballos y armas y tú mismo estarás en su poder.

Y Peredur permaneció allí tres semanas para vigilar el cumplimiento de los tributos y la sumisión. Después estableció a la doncella en sus dominios.

—Con tu permiso —dijo entonces Peredur—, quiero seguir mi camino.

—¿Es eso lo que deseas, hermano mío?

—Sí, a fe mía: si no hubiera sido por amor a ti, no me habría quedado tanto tiempo.

—Amigo mío, ¿quién eres? —le preguntó la doncella.

—Peredur, hijo de Evrawc del Norte. Si algo te aflige o corres algún peligro, házmelo saber y te defenderé si puedo.

Entonces Peredur se marchó lejos de allí y encontró a una mujer montada en un caballo muy delgado y cubierto de sudor. Saludó a la joven.

—¿De dónde vienes, hermana mía? —dijo Peredur.

Ella le explicó la razón de su viaje. Era la mujer del Orgullosos del Claro.

—Pues bien —le dijo—, soy el caballero a causa del cual has sufrido tanto. Se arrepentirá de esto el que te haya causado este sufrimiento.

En ese momento llegó un caballero que preguntó a Peredur si había visto a un caballero al que estaba buscando.

—Ya está bien de palabras —dijo Peredur—. Soy el hombre que buscas. A fe mía, la doncella es completamente inocente en lo que a mí concierne.

No obstante, combatieron y el combate no duró mucho: Peredur derribó al caballero y éste le pidió gracia.

—Te la concedo, a condición de que vuelvas por el mismo camino por el que has venido, hagas saber que consideras inocente a la doncella y que has sido derribado por mí para reparar el ultraje que le has hecho.

El caballero lo juró y Peredur siguió su camino. Y vio un castillo en una montaña. Se dirigió hacia allí y golpeó la puerta con su lanza. En seguida le abrió la puerta un hermoso joven de cabellos castaños, con estatura y cintura de guerrero, pero de la edad de un adolescente. Al entrar en la sala, Peredur vio a una gran mujer, majestuosa, sentada en una silla y alrededor de ella había un gran número de doncellas. La dama lo acogió bien. Cuando llegó el momento, se sentaron a la mesa. Terminada la comida, ella le dijo:

—Señor, harías bien yendo a dormir a otro lugar.

—¿Por qué no puedo dormir aquí? —preguntó.

—Hay aquí, amigo mío, nueve brujas de Kaerloyw (Gloucester) con su padre y su madre, y si al amanecer intentamos escaparnos nos matarán en seguida. Ya se han apoderado de mis dominios y los han devastado todos, a excepción de esta única casa.

—Pues bien —dijo Peredur—, me quedaré aquí esta noche. Si ocurre algún peligro, os socorreré, si puedo; en todo caso, no os causaré ningún perjuicio.

Se fueron a dormir. Al amanecer, Peredur oyó gritos espantosos. Se levantó apresuradamente y salió con la camisa, las calzas y la espada al cuello. Vio cómo una de las brujas alcanzaba al vigilante, que lanzaba grandes gritos. Peredur cayó sobre la bruja y le dio tal golpe con su espada en la cabeza que le abrió el yelmo y cofia como si fueran una simple bandeja.

—¡Merced, Peredur, hijo de Evrawc! —dijo—. ¡Merced de Dios!

—¿Cómo sabes, bruja, que soy Peredur?

—Estaba predicho que me causarías desgracia y que te llevarías mi caballo y mis armas. También que permanecerías conmigo para aprender a cabalgar y a manejar las armas.

—Te concederé merced con esta condición: darás tu fe de que jamás causarás perjuicio en las tierras de la condesa —dijo Peredur.

Peredur le tomó el juramento y con el permiso de la condesa se marchó a la Corte de las Brujas. Permaneció allí tres semanas. Luego escogió un caballo y armas y siguió su camino.

Hacia el atardecer llegó a un valle, y al final del valle, ante la celda de un ermitaño. El ermitaño lo acogió bien y pasó allí la noche. Al día siguiente por la mañana se levantó y salió.



Había nevado durante la noche y un halcón había matado a un pato delante de la celda. El ruido del caballo hizo huir al halcón y un cuervo se posó sobre la carne del pájaro. Peredur se detuvo y al ver la negrura del cuervo, la blancura de la nieve y la rojez de la sangre, pensó en los cabellos de la mujer que más amaba, tan negros como el jade, en su piel tan blanca como la nieve, y en sus pómulos tan rojos como la sangre sobre la nieve.



Mientras tanto Arturo y su corte iban en búsqueda de Peredur.

—¿Sabéis quién es el caballero de la lanza larga<sup>[290]</sup> que está allá abajo en el valle? —preguntó Arturo.



—Señor —dijo alguien—, voy a averiguar quién es.

Entonces el escudero acudió junto a Peredur y le preguntó qué hacía y quién era. Y tan clavado estaba el pensamiento de Peredur en la mujer que más amaba, que no le contestó. El escudero se enfrentó con su lanza y Peredur se volvió contra él y lo derribó por encima de las grupas de su caballo. Veinticuatro escuderos acudieron, uno tras otro, a verle, pero no respondió a ninguno de ellos y con todos jugó al mismo juego: de un solo golpe los derribó al suelo. Entonces fue Kei a verle y le dirigió palabras rudas y desagradables<sup>[291]</sup>. Peredur le golpeó con la lanza bajo el mentón y lo derribó muy lejos de él, de tal forma que se rompió el brazo y el omóplato y luego pasó con su caballo por encima de su cuerpo veinte veces. Mientras Kei permanecía desvanecido por el dolor, su caballo regresó a galope tendido y cuando las gentes de la corte lo vieron venir sin el caballero, se dirigieron apresuradamente al lugar del encuentro. Al llegar allí, creyeron que Kei estaba muerto; pero vieron que con los cuidados de un buen médico viviría. Peredur tampoco salió de su meditación al ver la muchedumbre que rodeaba a Kei. Transportaron a Kei al pabellón de Arturo e hicieron venir a buenos médicos. Arturo se apenó mucho por los daños que había sufrido Kei, pues sentía gran amor por él.

Gwalchmei dijo entonces que nadie debía molestar en sus meditaciones a un caballero ordenado, pues podía ser que hubiera tenido alguna pérdida, o que estuviera pensando en la mujer que más amaba.

—Probablemente, el que se ha encontrado el último con el caballero ha cometido esa inconveniencia —añadió—. Si te parece bien, señor, iré a ver si ha salido de su meditación. En ese caso, le pediré amablemente que te venga a ver.

Entonces Kei se irritó y dijo palabras amargas y envidiosas:

—Gwalchmei, no dudo que lo traerás hasta aquí de las riendas. Poca gloria y honor conseguirás por vencer a un

caballero fatigado y agotado por el combate. De todos modos, así has vencido muchas veces y mientras te duren tu lengua y tus bellas palabras, suficiente arma será para ti una delgada túnica de fina tela. No necesitarás quebrar lanza ni espada para combatir con el caballero que se encuentra en tal situación.

—Kei —respondió Gwalchmei—, si quisieras podrías hablar con más amabilidad. No deberías vengar tu furor y resentimiento conmigo y, en efecto, creo que traeré al caballero sin que me cueste brazo ni hombro<sup>[292]</sup>.

—Has hablado como hombre sabio y sensato —dijo Arturo a Gwalchmei—. Ve, coge armas adecuadas y elige tu caballo.

Gwalchmei se armó y se dirigió rápidamente al paso de su caballo, donde se encontraba Feredur. Estaba apoyado sobre el asta de su lanza, sumergido todavía en la misma meditación. Gwalchmei se acercó a él sin aspecto hostil y le dijo:

—Si supiera que te iba a resultar tan agradable como a mí, conversaría gustosamente contigo. Vengo de parte de Arturo, para rogarte que vayas a verle. Dos se han presentado ante ti con el mismo mensaje.

—Es verdad —dijo Peredur—, pero se han presentado de forma desagradable. Han combatido conmigo para mi disgusto, pues no me complacía ser distraído de mi meditación: pensaba en la mujer a la que más amo. La he recordado al ver la nieve, el cuervo y las gotas de sangre del pato que el halcón mató en la nieve, y pensé que la blancura de su piel se parecía a la nieve, la negrura de sus cabellos y sus cejas al plumaje del cuervo, y los dos puntos rojos de sus mejillas a las dos gotas de sangre.

—No son esos pensamientos innobles —dijo Gwalchmei—, y no me sorprende que te haya disgustado que te distrajeran.

—¿Me dirás si Kei se encuentra en la corte de Arturo? —preguntó Peredur.

—Allí está. Es el último caballero que ha combatido contigo y ha salido malparado del encuentro. Se ha roto el brazo y el omóplato al caer por el golpe de tu lanza —le respondió.

—¡Bien! —dijo Peredur—, no pensaba haber comenzado ya a vengar el ultraje del enano y la enana.

Gwalchmei se sorprendió al oírle hablar del enano y la enana. Se acercó a él, le echó los brazos alrededor del cuello y le preguntó su nombre.

—Me llaman Peredur, hijo de Evrawc —respondió—, ¿y tú quién eres? —dijo.

—Gwalchmei es mi nombre —respondió.

—Me alegra verte —dijo Peredur—. En todos los países donde he estado he oído hablar de tu valor y lealtad. Te ruego que me concedas tu compañía.

—La tendrás, a fe mía; pero dame también la tuya —le respondió.

—Con mucho gusto —dijo Peredur.

Y juntos fueron con alegría y amistad donde estaba Arturo. Y cuando Kei oyó que venían, exclamó:

—Ya sabía que Gwalchmei no necesitaría combatir con el caballero. No es sorprendente que conquiste gran reputación. Hace más con sus bellas palabras que nosotros con la fuerza de nuestras armas.

Peredur y Gwalchmei se dirigieron al pabellón de Gwalchmei para desarmarse. Peredur cogió las mismas ropas que Gwalchmei y luego se dirigieron de la mano junto a Arturo y le saludaron.

—Señor, éste es el hombre que estás buscando desde hace tanto tiempo —dijo Gwalchmei.

—Seas bienvenido, señor —dijo Arturo—. Te quedarás conmigo; si hubiera sabido que tu valor debía mostrarse como

lo ha hecho, no habría permitido que me abandonaras. Ha ocurrido lo que te predijeron el enano y la enana a los que Kei maltrató y a los que tú has vengado.

En ese momento llegaron la reina y sus doncellas. Peredur las saludó; le saludaron y dieron la bienvenida. Arturo mostró gran respeto a Peredur y regresaron a Kaer Llion.

La primera noche de su estancia en la corte de Arturo, en Kaer Llion, Peredur recorrió el castillo después de la comida. Encontró a Ygharat<sup>[293]</sup> Llaw Eurawc (Mano de Oro).

—A fe mía, hermana —dijo Peredur—, eres una doncella agradable y digna de amor. Si quisieras, podría amarte más que a cualquier otra mujer.

—Te doy mi fe —respondió—, que no te amo y que jamás consentiré en amarte.

—Te doy mi fe, que no diré palabra a un cristiano antes de que vengas a amarme más que a cualquier otro hombre —dijo Peredur.

Al día siguiente, Peredur partió y siguió el gran camino a lo largo de la cima de una montaña. Cuando llegó al final de la montaña vio un valle redondo cuyos límites eran boscosos y escarpados, mientras que el centro era llano y con praderas, y entre las praderas y el bosque había campos labrados. En medio del bosque pudo ver grandes casas negras, de construcción tosca. Desmontó y condujo su caballo al bosque, y a cierta distancia del bosque vio una roca escarpada y un sendero que conducía hasta la roca. Un león encadenado dormía junto a la roca. Al lado del león había un profundo precipicio, inmenso, lleno de huesos de animales y hombres. Peredur desenvainó su espada y golpeó al león, de modo que cayó suspendido de la cadena sobre el precipicio; con un segundo golpe rompió la cadena y el león cayó en el precipicio. Peredur hizo pasar a su caballo por el lado de la roca y llegó al valle. En el centro había un hermoso castillo y se dirigió hacia allí. En el prado que había delante del castillo

vio a un gran hombre de cabellos grises, el más grande que nunca hubiera visto, y a dos jóvenes lanzando sus cuchillos, cuyos mangos eran de hueso de cetáceos; uno de ellos tenía los cabellos castaños y el otro rubios. Peredur se acercó al hombre de los cabellos grises y le saludó.

—¡Que la vergüenza caiga sobre la barba de mi portero! — exclamó.

Peredur comprendió que el portero era el león. El hombre de los cabellos grises y los dos jóvenes se dirigieron con él al castillo. Era un lugar hermoso y de noble aspecto. Entraron en la sala: las mesas estaban puestas y sobre ellas había comida y bebida en abundancia.

En aquel momento salieron de la habitación una mujer de cierta edad y una joven. Eran las mujeres más grandes que jamás había visto. Se lavaron y fueron a comer. El hombre de los cabellos grises se sentó en la cabecera de la mesa, en el lugar más digno, y la mujer de cierta edad a su lado, y Peredur y la doncella se sentaron juntos. La doncella miró a Peredur y se puso muy triste. Peredur le preguntó la causa de su tristeza.

—Amigo mío —respondió—, desde que te he visto, eres el hombre a quien más amo del mundo. Mucho me pesa ver a un joven tan noble como tú condenado a morir mañana. ¿Has visto la gran cantidad de casas negras que hay en el bosque? Todos son vasallos de mi padre, el hombre de los cabellos grises, y todos son gigantes. Mañana se levantarán contra ti y te matarán. Valle Redondo (Dyffryn Grwn) es el nombre que se da a este valle.

—¡Y bien!, hermosa doncella, ¿cuidarás de que mi caballo y mis armas estén en mi habitación esta noche?

—Por mí y por Dios, lo haré con mucho gusto, si puedo.

Cuando les pareció más oportuno dormir que beber, se fueron a dormir. La doncella cuidó de que el caballo y las armas de Peredur estuvieran en la misma habitación que él.

Al día siguiente por la mañana, Peredur oyó tumulto de hombres y caballos alrededor del castillo. Se levantó, se armó, equipó a su caballo y se dirigió al prado. La mujer mayor y la doncella fueron a ver al hombre de los cabellos grises.

—Señor —dijeron—, toma la fe del joven de que no dirá nada de lo que ha visto aquí y nosotras daremos la fe de que no lo hará.

—De ningún modo —respondió.

Peredur combatió con la hueste y hacia el atardecer ya había matado al tercio de la hueste, sin que ninguno de ellos le hubiera causado el menor daño. La mujer mayor dijo entonces:

—¡Bien! El joven ha matado a muchos de tus hombres, ¡concédele gracia!

—De ningún modo —respondió.

La mujer y la bella doncella miraban desde la almena del castillo. En esto Peredur se enfrentó con el joven de cabellos rubios y lo mató.

—Señor —exclamó la doncella—, concede gracia al joven.

—De ningún modo —respondió el hombre de cabellos grises.

Entonces Peredur se enfrentó con el joven de cabellos castaños y lo mató.

—Habrías hecho mejor concediendo gracia a este joven antes de que hubiera matado a tus dos hijos. Ahora te resultará difícil escapar.

—Ve tú, doncella, y ruégale que nos conceda gracia, puesto que nosotros no se la hemos concedido a él.

La doncella acudió junto a Peredur y le pidió gracia para su padre y aquellos hombres que aún estaban con vida.

—Te la concedo —dijo Peredur— a condición de que tu padre y todos los que están por debajo de él vayan a prestar

homenaje al emperador Arturo y le digan que es Peredur quien le ha hecho este servicio.

—Lo haremos con mucho gusto.

—Además os haréis bautizar y pediré a Arturo que otorgue para siempre este valle a ti y a tus herederos.

Entonces entraron y la mujer y el hombre de los cabellos grises saludaron a Peredur. El hombre le dijo:

—Desde que poseo este valle, eres el primer cristiano que he visto salir de él con vida. Iremos a prestar homenaje a Arturo, tomar la fe y el bautismo.

—Doy gracias a Dios —dijo Peredur— de no haber roto el juramento que hice a la mujer que más amo de no hablar a ningún cristiano.

Aquella noche permanecieron en el castillo. Al día siguiente, el hombre de cabellos grises y su hueste se dirigieron a la corte de Arturo y le prestaron homenaje y Arturo los hizo bautizar. El hombre de los cabellos grises contó a Arturo que había sido Peredur quien le había vencido. Arturo entregó el valle al hombre de cabellos grises y a sus herederos para conservarlo bajo su poder, tal como le había pedido Peredur. Luego, con el permiso de Arturo, el hombre de cabellos grises regresó al Valle Redondo.

Al día siguiente por la mañana, Peredur siguió su camino a través de tierras salvajes sin encontrar ninguna construcción. Finalmente llegó a una pequeña casa muy pobre y allí oyó decir que una serpiente que yacía sobre un anillo de oro no permitía vivienda alguna a siete millas a la redonda. Peredur se dirigió donde estaba la serpiente y luchó con furia, valor y desesperación. Al final la mató y se apoderó del anillo.





Durante mucho tiempo erró, sin dirigir la palabra a ningún cristiano; al final perdió su color y belleza, a causa de la nostalgia que sentía por la corte de Arturo, la mujer que más amaba y sus compañeros.

Entonces se dirigió a la corte de Arturo y por el camino encontró a gentes de Arturo y a Kei a su cabeza, que iban a cumplir una misión. Peredur les reconoció a todos, pero nadie le reconoció a él.

—¿De dónde vienes, señor? —dijo Kei.

Se lo preguntó dos y tres veces y Peredur no respondió. Kei le golpeó con su lanza y le atravesó el muslo. Para no

verse forzado a hablar y romper su juramento, Peredur hizo caso omiso y no se tomó venganza.

—Por mí y por mi Dios, Kei —dijo Gwalchmei—, has hecho mal al herir a un joven como éste, porque no puede hablar.

Regresó a la corte de Arturo.

—Señora —dijo a Gwenhwyvar—, mira con qué maldad ha herido Kei a este joven porque no podía hablar. Haz que los médicos lo cuiden y a mi regreso sabré reconocer este servicio.

Antes de que los hombres hubieran regresado de su expedición, un caballero llegó al prado junto a la corte de Arturo a buscar a un hombre con quien combatir. Lo consiguió: el caballero derribó a su adversario y todos los días derribaba a algún hombre. Un día, Arturo y su séquito fueron a la iglesia. Vieron al caballero con su estandarte de combate alzado.

—Por el valor de mis hombres —dijo Arturo—, no me iré de aquí antes de que me traigas mi caballo y mis armas para combatir con este patán.

Los sirvientes fueron a buscar su caballo y sus armas. Y Peredur se encontró con ellos cuando volvían y cogió el caballo y las armas, y se dirigió al prado. Entonces todos, al verle ir al encuentro del caballero, subieron a lo alto de las casas, a la colina y a lugares elevados para contemplar el combate. Peredur hizo un signo al caballero con la mano, que indicaba el comienzo del combate. El caballero se precipitó contra él, pero no le movió del sitio. Entonces Peredur lanzó su caballo a todo galope, le atacó con valor y furia, terrible y duramente, y con ardor y fiereza le golpeó bajo el mentón, le hizo saltar de la silla lanzándolo muy lejos de él. Luego volvió y dejó el caballo y las armas a los escuderos. Después se dirigió a pie a la corte. Desde entonces le llamaron el Caballero Mudo.

En aquel momento le vio Agharat Law Eurawc (Mano de Oro).

—Por mí y por Dios, señor —dijo ella—, es una gran lástima que no puedas hablar. Si pudieras, te amaría más que a cualquier hombre; y a fe mía, aunque no puedas, te amaré más que a nada del mundo.

—Dios te lo pague, hermana —dijo Peredur—; a fe mía, yo también te amo.

Entonces reconocieron a Peredur. Vivió en compañía de Gwalchmei, de Owein, hijo de Uryen, y de todos los caballeros de la corte y permaneció en la corte de Arturo.

Arturo estaba en Kaer Llion, junto al Wysc. Un día fue a cazar con Peredur. Peredur lanzó a su perro sobre un ciervo. El perro mató al ciervo en un lugar desierto. A cierta distancia de él, Peredur vio indicios de viviendas y se dirigió en aquella dirección. Vio una sala, y en la puerta a tres jóvenes calvos y de piel curtida jugando al ajedrez. Al entrar vio a tres doncellas sentadas sobre un lecho, con regios atavíos, tal como corresponde a gentes de noble nacimiento. Fue a sentarse junto a ellas, y una de ellas le miró con atención y empezó a llorar. Peredur le preguntó por qué lloraba.

—Mucho me pesa ver cómo matan a un joven tan hermoso como tú —dijo ella.

—¿Quién quiere matarme? preguntó Peredur.

—Si no fuera peligroso que permanezcas aquí, te lo diría.

—Por muy grande que sea el peligro si permanezco aquí, te escucharé.

—Mi padre es el dueño de esta corte y mata a todos los que vienen aquí sin su permiso.

—¿Qué tipo de hombre es vuestro padre, para que pueda matar así a todos?

—Un hombre que odia y oprime a todos sus vecinos y que jamás ha hecho bien a nadie de los que le rodean.

En aquel momento vio que los jóvenes se levantaban y quitaban las piezas del tablero. Oyó un gran ruido y después del ruido entró un gran hombre negro y tuerto. Las doncellas se levantaron y le quitaron sus vestimentas. Fue a sentarse. Cuando estuvo cómodamente sentado, dirigió la mirada a Peredur y preguntó quién era aquel caballero.

—Señor —dijo la doncella que había hablado con Peredur—, es el joven más hermoso y más noble que jamás hayas visto. Por Dios y en nombre de tu dignidad, compórtate gentilmente con él.

—Por amor a ti, así lo haré y le concederé la vida por esta noche.

Entonces Peredur se acercó con ellos al fuego, comió, bebió y conversó con las doncellas y cuando estuvo ebrio por la bebida, Peredur dijo al hombre negro:

—Me sorprende que te consideres tan fuerte. ¿Quién te quitó el ojo?

—Siempre he tenido por costumbre no dejar con vida, ni por favor ni a ningún precio, a cualquiera que me preguntara lo que tú acabas de preguntar —respondió.

—Señor —dijo la doncella—, aunque diga necedades por la embriaguez, se fiel a tu palabra y a la promesa que me has hecho.

—Lo haré con mucho gusto, por amor a ti —dijo el hombre negro—. Le dejaré con vida esta noche.

Y así fue. Al día siguiente, el hombre negro se levantó, se armó y dijo a Peredur:

—Levántate, hombre, para sufrir la muerte.

—Si quieres combatir conmigo, hombre negro, una de las dos cosas: o te quitas tus armas o me das armas para el

combate —dijo Peredur.

—¡Ah! —le respondió—, ¿podrías combatir si tuvieras armas? Coge las que quieras.

En esto la doncella llevó a Peredur las armas que le convinieron. Combatió con el hombre negro hasta que éste tuvo que pedirle gracia.

—Hombre negro, tendrás gracia durante el tiempo que tardes en decirme quién te sacó el ojo —dijo Peredur.

—Señor, te lo diré: ocurrió combatiendo con la Serpiente Negra de Carn<sup>[294]</sup>. Hay allí un montículo al que llaman Cruc Galarus (Monte Doloroso) y en este montículo hay un carn, y en el carn una serpiente y en la cola de la serpiente una piedra. La piedra tiene la virtud de que cualquiera que la tenga en una mano puede tener en la otra el oro que desee. Combatiendo con la serpiente perdí mi ojo. Mi nombre es el Negro Opressor (Du Trahaawc) y me llaman así porque siempre he oprimido a todos los que estaban a mi alrededor y no he hecho bien a nadie.

—¿A qué distancia de aquí se encuentra el monte que dices?

—Contaré las jornadas de viaje que hay hasta allí, y te diré a qué distancia está. El día en que partas de aquí, llegarás a la corte de los Niños del Rey del Sufrimiento.

—¿Por qué se les llama así?

—El addanc<sup>[295]</sup> del lago los mata cada día. De allí te dirigirás a la corte de la Señora de las Proezas.

—¿Cuáles son sus proezas?

—Su casa se compone de trescientos hombres. A todo extranjero que llega a la corte le cuentan las proezas de la casa. Los trescientos hombres están sentados lo más cerca posible de la señora, no por falta de consideración hacia los huéspedes, sino para contar las proezas de la casa. El día en que te vayas de aquí llegarás al Monte Doloroso. Allí se

encuentran alrededor del monte los propietarios de trescientos pabellones guardando la serpiente.

—Puesto que durante tanto tiempo has sido una plaga —dijo Peredur—, me ocuparé de que en lo sucesivo dejes de serlo.

Y Peredur lo mató y la doncella que había hablado con él le dijo entonces:

—Si al venir aquí eras pobre, serás rico en lo sucesivo con el tesoro del hombre negro al que has matado. Ya ves qué bellas y agradables doncellas hay en esta corte. Podrás tener a la que deseas.

—No he venido aquí desde mi país para tomar mujer, señora. Pero veo aquí a jóvenes amables: que todos se emparejen como deseen. No necesito nada de vuestros bienes.

Peredur siguió su camino y llegó a la corte de los Hijos del Rey de los Sufrimientos. Cuando entró en la corte sólo vio mujeres. Se levantaron a su llegada y le dieron la bienvenida. Empezaba a conversar con ellas cuando vio venir a un caballo con una silla y sobre la silla un cadáver. Una de las mujeres se levantó, cogió el cadáver de la silla, lo bañó en una tina llena de agua caliente, más baja que la puerta, y le aplicó un ungüento precioso. El hombre resucitó, fue a saludar a Peredur y le dio la bienvenida. Llegaron otros dos cuerpos en las sillas y la mujer los trató del mismo modo que al primero. Peredur preguntó qué era todo aquello. Le dijeron que había un addanc en una cueva y que los mataba cada día. Y no dijeron más aquella noche.

Al día siguiente, los jóvenes se dispusieron a partir y Peredur les pidió que le dejaran ir con ellos por amor a sus amantes. Ellos se negaron, diciéndole que si le mataban nadie podría volverle a la vida. Entonces se marcharon y Peredur les siguió. Los había perdido de vista cuando encontró, sentada en lo alto de un monte, a la mujer más bella que jamás había visto.

—Conozco el objeto de tu viaje —le dijo—. Vas a combatir con el addanc y te matará no por su valor, sino por su astucia. A la entrada de la cueva hay un pilar de piedra y puede ver a todos los que llegan sin ser visto por nadie. Protegido por el pilar, mata a todos los que llegan con una lanza envenenada. Si me das tu fe de amarme más que a ninguna otra mujer en el mundo te daré una piedra, de forma que al entrar tú le podrás ver sin ser visto por él.

—Lo juro —dijo Peredur—. En cuanto te he visto, te he amado. ¿Y dónde podré encontrarte?

—Búscame en dirección a la India —le respondió. Y la doncella desapareció después de haber puesto la piedra en la mano de Peredur.

Siguió su camino a través de un valle regado por un río. Sus límites eran boscosos, pero a ambos lados del río se extendían prados. En una de las orillas había un rebaño de corderos blancos y en la otra un rebaño de corderos negros. Cada vez que un cordero blanco balaba, un cordero negro atravesaba el agua y se volvía blanco. Cada vez que balaba, un cordero negro, un cordero blanco atravesaba el agua y se volvía negro.

En la orilla del río vio un gran árbol y la mitad del árbol ardía desde la raíz hasta la cima y la otra mitad tenía verde hojarasca. Más arriba, Peredur vio sentado en la cima del monte a un joven que sujetaba con la correa a dos perros de caza de pecho blanco y moteados, tendidos a su lado. Peredur pensó que jamás había visto a nadie de aspecto tan regio. En el bosque que se encontraba frente a él oyó a perros levantando una manada de ciervos. Peredur saludó al joven y éste le devolvió el saludo. Como del monte salían tres senderos, dos de ellos anchos y el tercero más estrecho, Peredur le preguntó a dónde conducían.

—Un sendero conduce a mi corte —contestó—. Te aconsejo que te dirijas allí donde está mi mujer o que te quedes aquí conmigo y verás a los perros acosando a los



fatigados ciervos desde el bosque hasta la llanura; luego verás a los mejores lebreles y a los más bravos que jamás hayas visto, matando a los ciervos junto al agua a nuestro lado. Cuando llegue el momento de comer, mi criado vendrá con mi caballo y serás bien recibido esta noche en la corte.

—Que Dios te lo pague, pero no me quedaré. Quiero seguir mi camino.

—El segundo sendero conduce a una ciudad que está cerca de aquí, donde encontrarás, a cambio de dinero, comida y bebida. El tercero, más estrecho, conduce a la cueva del addanc.

—Con tu permiso, señor, a ese lugar me dirijo.

Y Peredur se dirigió a la cueva y cogió la piedra en su mano izquierda y la lanza en su mano derecha. Al entrar vio al addanc. Lo atravesó de un golpe de lanza y le cortó la cabeza. Al salir de la cueva encontró en la entrada a sus tres compañeros. Saludaron a Peredur y le dijeron que estaba predicho que sería él quien destruyera la plaga. Peredur les dio la cabeza de la serpiente y ellos a cambio le ofrecieron que tomara como mujer a la que prefiriera de sus tres hermanas y la mitad de su reino con ella.

—No he venido aquí para tomar mujer —dijo Peredur—. Pero si hubiera deseado a alguna mujer, posiblemente habría sido vuestra hermana a la que más hubiera deseado.

Y Peredur continuó su camino y oyó un gran ruido detrás de él. Se giró y vio a un hombre montado en un caballo rojo y cubierto de armas rojas. Al llegar frente a Peredur, el caballero le saludó en nombre de Dios y de los hombres y Peredur saludó al caballero con amabilidad.

—Señor —dijo éste—, he venido aquí para hacerte una petición.

—¿Cuál? —preguntó Peredur.

—Quiero ser tu vasallo —le respondió.

—¿Y a quién tendría por vasallo, si te tomara?

—No ocultaré quién soy. Me llaman Etlym Gleddyvcoch (Espada Roja) y soy conde de las marcas del Este.

—Me sorprende que te ofrezcas como vasallo a un hombre cuyos dominios no son mayores que los tuyos. Sólo poseo un condado. Pero puesto que quieres ser mi vasallo, te acepto gustoso.

Se dirigieron a la corte de la condesa de las Proezas. En la corte fueron bien recibidos. Les dijeron que si les sentaban en la mesa en un lugar más bajo que a la familia, no era para faltarles al respeto, sino porque era la costumbre de la corte. Aquél que venciera a los trescientos hombres de la condesa tendría el derecho de sentarse a la mesa lo más cerca posible de ella y sería a quien ella más amara. Peredur derribó a los trescientos hombres de la casa y se sentó junto a la condesa, que le dijo:

—Doy gracias a Dios por tener a un joven tan hermoso y valiente como tú, puesto que jamás he tenido al hombre que más amaba.

—¿Quién era? —le preguntó Peredur.

—Por mi fe, Etlym Gleddyvcoch (Espada Roja) era el hombre que más amaba, pero jamás le he visto.

—En verdad —respondió—, Edym es mi compañero y está aquí. Por amor a él he combatido con tus gentes; él habría podido hacerlo mejor que yo, si hubiera querido. Te lo entrego.

—Dios te lo pague, hermoso joven; acepto al hombre al que más amo.

Y aquella noche Etlym y la condesa se acostaron juntos.

Al día siguiente Peredur quiso partir hacia el Monte Doloroso.

—Por tu mano, señor —dijo Etlym—, quiero ir contigo.

Siguieron su camino hasta que vieron el monte y los pabellones.

—Dirígete a esas gentes —dijo Peredur a Etlym—y ordénalas que vengan a prestarme homenaje.

Etlym fue hacia ellos y les dijo:

—Venid a prestar homenaje a mi señor.

—¿Y quién es tu señor? —le preguntaron.

—Peredur Paladyr Hir (Lanza Larga) —respondió Etlym.

—Si estuviera permitido matar a un mensajero, no volverías vivo junto a tu señor por haber hecho a reyes, condes y barones una petición tan arrogante como la de ir a prestar homenaje a tu señor.

Etlym regresó junto a Péredur. Peredur le pidió que regresara junto a ellos y les diera a escoger entre prestarle homenaje o combatir con él. Prefirieron combatir. Y aquel mismo día Peredur derribó a los propietarios de cien pabellones. Al día siguiente derribó a los propietarios de otros cien. Al tercer día, los cien que quedaban decidieron prestarle homenaje. Peredur les preguntó lo que hacían allí. Le respondieron que vigilaban a la serpiente hasta que estuviera muerta; luego combatirían entre ellos por la piedra y ésta pertenecería al vencedor.

—Esperadme aquí —dijo Peredur—, voy a luchar contra la serpiente.

—No, señor —dijeron—. Iremos juntos a combatir con la serpiente.

—En modo alguno —dijo Peredur—. Si alguien matara a la serpiente jamás conquistaría la fama entre vosotros.

Y se dirigió al lugar donde estaba la serpiente y la mató. Luego volvió junto a ellos y les dijo:

—Contad vuestros gastos desde que habéis venido aquí y os pagaré en oro.

Pagó a cada uno lo que correspondía y sólo les pidió que fueran sus vasallos. Luego dijo a Etlym:

—Vuelve junto a la mujer que más amas y yo seguiré mi camino, quiero recompensarte por el homenaje que me has prestado.

Y entonces dio la piedra a Etlym.

—Dios te lo pague y allane el camino ante ti —dijo Etlym.



Peredur se alejó y llegó a un valle regado por un río, el más bello que jamás hubiera visto. Vio allí muchos pabellones de diferentes colores; pero lo que más le sorprendió fue la gran cantidad de molinos de agua y molinos de viento que había allí. Tropezó con un hombre de cabellos castaños que tenía aspecto de artesano y le preguntó quién era.

—Soy el jefe molinero de todos estos molinos —respondió.

—¿Podrías alojarme en tu casa? —le preguntó Peredur.

—Con mucho gusto —le respondió.

Peredur fue a casa del molinero y vio que la casa del molinero era bonita y agradable. Pidió dinero en préstamo al molinero para comprar comida y bebida para él y las gentes de la casa, y se comprometió a devolvérselo antes de partir. Luego preguntó al molinero la razón de toda aquella aglomeración. El molinero dijo a Peredur:

—Una de las dos cosas: o vienes de muy lejos o eres un necio. La emperatriz de la gran Cristinobyl (Constantinopla) está aquí y sólo quiere por esposo al hombre más valeroso, pues no necesita riquezas. Se han establecido aquí una multitud de molinos porque sería imposible traer víveres para tantos millares de hombres.

Aquella noche descansaron.

Al día siguiente Peredur se levantó, se armó y equipó a su caballo para ir al torneo. En medio de los pabellones distinguió uno, el más bello que jamás hubiera visto, y vio a una bella doncella que sacaba la cabeza por la ventana del pabellón. Jamás había visto una doncella más bella. Iba vestida con brocado de oro. Peredur la miró fijamente y su amor le penetró profundamente. Se quedó contemplándola desde la mañana hasta el mediodía y desde el mediodía hasta nonas. El torneo terminó y volvió a su alojamiento. Se quitó las armas y pidió dinero en préstamo al molinero. La mujer del molinero se indignó con Peredur, pero no obstante, el molinero se lo prestó. Al día siguiente hizo lo mismo que el día anterior. Luego volvió por la noche a su alojamiento y tomó dinero prestado del molinero.

Al tercer día, mientras estaba en el mismo lugar contemplando a la doncella, recibió un gran golpe del mango

de un hacha entre el cuello y los hombros. Regresó, y cuando el molinero le vio, le dijo:

—Escoge una de las dos cosas: o te marchas o vas al torneo.

Peredur sonrió al oírle y se dirigió al torneo. Derribó a todos los que se enfrentaron con él aquel día; envió todos los hombres que derribó como presente a la emperatriz y los caballos y las armas a la mujer del molinero como pago por el dinero prestado. Peredur siguió en el torneo hasta que los hubo derribado a todos. Y envió a la emperatriz como prisioneros a todos los hombres que derribó y los caballos y las armas a la mujer del molinero como pago por el dinero prestado.

La emperatriz envió a un mensajero, junto al Caballero del Molino, para pedirle que fuera a verle. Peredur hizo caso omiso al primer mensaje y la emperatriz envió un segundo. A la tercera vez le envió a cien caballeros a pedirle que fuera a verle y si no iba por su propia voluntad ordenó que lo llevaran a la fuerza. Acudieron junto a él y le transmitieron el mensaje de la emperatriz. Jugó muy bien con ellos. Los hizo atar con cuerdas de nervios de corzos y los echó en el cercado del molino.

La emperatriz pidió consejo al más sabio de sus consejeros. Le dijo que con su permiso iría a ver a Peredur. Acudió junto a él, le saludó y rogó, por el amor de su amante, que fuera a ver a la emperatriz, y Peredur fue allí con el molinero y se sentó en el primer sitio que vio al entrar en el pabellón. La emperatriz fue a sentarse junto a él y, después de una breve conversación, Peredur se despidió de ella y volvió a su alojamiento.

Al día siguiente volvió a verla. Cuando entró en el pabellón no había lugar que se encontrara en más pobre estado que otro, ya que no sabían dónde iría a sentarse. Peredur se sentó junto a la emperatriz y conversaron amigablemente. En esto entró un hombre negro que en la mano llevaba una copa de oro llena de vino. Se arrodilló ante la emperatriz y le rogó

que sólo se lo diera a aquél que quisiera combatir con él delante de ella.

Ella miró a Peredur.

—Señora —dijo Peredur—, dame la copa.

Bebió el vino y dio la copa a la mujer del molinero. En esto entró otro hombre negro, mayor que el primero, llevando una uña de pryv<sup>[296]</sup> en la mano, en forma de copa y llena de vino. Se lo dio a la emperatriz y le rogó que sólo se lo regalara a quien combatiera con él.

—Señora —dijo Peredur—, dámela.

Y, se la dio a Peredur y Peredur bebió el vino y dio la copa a la mujer del molinero. En aquel momento entró un hombre de cabellos pelirrojos rizados, más grande que los dos anteriores, con una copa de cristal en la mano llena de vino. Se arrodilló y la puso en la mano de la emperatriz pidiéndole que sólo se la diera a quien combatiera con él. Ella se la dio a Peredur y éste se la envió a la mujer del molinero. Peredur pasó aquella noche en su alojamiento. Al día siguiente se armó y equipó a su caballo y se dirigió al prado. Peredur mató a los tres hombres negros y luego se dirigió al pabellón.

—Bello Peredur —le dijo la emperatriz—, recuerda la fe que me diste cuando te regalé la piedra y mataste al addanc.

—Señora, dices verdad, no lo he olvidado —respondió Peredur.

Y Peredur gobernó con la emperatriz durante catorce años, según cuenta la historia.

Arturo se encontraba en Kaer Llion, junto al Wysc, su corte principal. En medio de la sala estaban sentados cuatro hombres sobre un manto de brocado: Owein, hijo de Uryen; Gwalchmei, hijo de Gwyar; Hywell, hijo de Emyr Llydaw, y Peredur Paladyr Hir (Larga Lanza). De pronto entró una joven con los cabellos negros rizados en un mulo amarillo, llevando en la mano bastas lanas. Su aspecto era rudo y desagradable:



su rostro y sus manos eran más negras que el hierro más negro templado en la pez. Pero el color no era lo más feo de ella, sino la forma de su cuerpo; tenía prominentes mejillas y la piel de la cara le colgaba, su nariz era pequeña pero de amplias aletas y tenía un ojo gris verde brillante y el otro negro como el jade, hundido profundamente en la cabeza. Los dientes eran largos y amarillos, más amarillos que la flor de la retama, y su vientre se abultaba en el esternón hasta más arriba del mentón. Su espina dorsal tenía forma de cayado. Sus caderas eran anchas de hueso, pero toda la parte inferior de su cuerpo era delgado, a excepción de los pies y las rodillas que eran gruesos.

Saludó a Arturo y a toda su casa menos a Peredur. Habló a Peredur en términos irritados y desagradables:

—Peredur, no te saludo, pues no lo mereces. El destino estaba ciego cuando te concedió sus favores y la gloria. Cuando fuiste a la corte del Rey Tullido, viste allí a un joven que llevaba una lanza de cuyo extremo manaba una gota de sangre que corrió, como si fuera un torrente, hasta el puño del joven; y viste además otros prodigios, pero no preguntaste ni por el significado ni por la causa. Si lo hubieras hecho, el rey habría conseguido salud y paz para sus estados. Pero en lo sucesivo sólo habrá combates y guerras, caballeros muertos, mujeres viudas y doncellas que no encontrarán socorro, y todo por tu culpa —y dirigiéndose a Arturo dijo—: Señor, con tu permiso, mi alojamiento está lejos de aquí y no es otro que el Noble Castillo (syberw). No sé si has oído hablar de él. Hay allí quinientos sesenta y seis caballeros ordenados y cada uno tiene con él a la mujer que más ama. Cualquiera que desee conquistar la gloria por las armas, la justa y los combates, la encontrará allí, si es digno de ello. Pero aquél que aspire a la mayor fama y gloria sé dónde podrá conquistarla. En una montaña que se ve desde todos los lugares hay un castillo, y en ese castillo una doncella a la que tienen asediada. Quien la libere adquirirá la mayor fama del mundo.

Diciendo estas palabras, ella siguió su camino.

—A fe mía —dijo Gwalchmei—, no dormiré tranquilo hasta que sepa si puedo liberar a la doncella.

Muchos hombres de Arturo sintieron lo mismo que Gwalchmei. De otra forma habló Peredur:

—A fe mía, no dormiré en paz hasta que no conozca la historia y el significado de la lanza de la que ha hablado la joven negra.

Todos se estaban preparando, cuando se presentó en la entrada un caballero que tenía la estatura y el vigor de un guerrero, equipado de caballo y armas. Saludó a Arturo y a toda su casa menos a Gwalchmei. En el hombro llevaba un escudo labrado en oro con una banda de azur y todas sus armas eran del mismo color. Dijo a Gwalchmei:

—Has matado a mi señor con engaños y a traición, y lo probaré contra ti.

Gwalchmei se levantó y dijo:

—Toma mi gaje contra ti, aquí o en el lugar que quieras, pues no soy ni embustero ni traidor.

—La batalla entre tú y yo deberá ser en presencia del rey, mi soberano.

—Con mucho gusto —dijo Gwalchmei—, Sigue tu camino, yo te seguiré.

El caballero siguió su camino y Gwalchmei hizo sus preparativos. Le ofrecieron más armas, pero él sólo quiso las suyas. Una vez armados, Gwalchmei y Peredur partieron tras el caballero juntos por camaradería y por el gran afecto mutuo que sentían. Pero no fueron juntos a la búsqueda, sino cada uno por su lado.

Al amanecer, Gwalchmei llegó a un valle regado por un río y en el valle vio un recinto amurallado y en el recinto una gran corte rodeada por poderosas torres muy elevadas. Vio salir a un caballero que partía para la caza, montado sobre un palafrén de un negro reluciente, con ollares anchos que trotaba

a paso fogoso y acompasado, rápido y seguro. El hombre era el propietario de la corte. Gwalchmei le saludó.

—Dios te proteja, señor —dijo el caballero—, ¿de dónde vienes?

—De la corte de Arturo —respondió.

—¿Eres vasallo de Arturo? le preguntó.

—Sí, a fe mía —elijo Gwalchmei.

—Te daré un buen consejo —dijo el caballero—. Te veo cansado y agotado, ve a mi corte y quédate allí esta noche, si te parece bien.

—Con mucho gusto, señor. Dios te lo pague.

—Toma este anillo como señal para el portero; luego dirígete a aquella torre. Allí se encuentra mi hermana.

Gwalchmei se presentó en la entrada, enseñó el anillo al portero y se dirigió a la torre.

En el interior ardía un gran fuego del que salía una llama clara, elevada y sin humo; junto al fuego estaba sentada una hermosa y majestuosa doncella, y la doncella se alegró al verle, le dio la bienvenida y fue a su encuentro. Y él fue a sentarse junto a la joven. Comieron y después mantuvieron una conversación amigable. En esto entró un hombre de cabellos blancos, respetable.

—¡Ah, miserable puta! —exclamó—. ¡Si supieras lo impropio que es estar aquí sentada y jugando con este hombre, con toda seguridad ni te sentarías ni jugarías con él!

Diciendo estas palabras se marchó.

—Señor —dijo la doncella—, sí siguieras mi consejo, cerrarías la puerta, pues este hombre puede ponerte en peligro.

Gwalchmei se levantó. Al llegar a la puerta vio que el hombre completamente armado subía a la torre con otros sesenta compañeros.

Gwalchmei se protegió con el tablero de ajedrez y logró impedir que subieran, hasta que el conde hubo regresado de la caza.

—¿Qué ocurre aquí? —dijo el conde al llegar.

—Algo poco honroso —respondió el hombre de los cabellos blancos—. Esa vil mujer ha estado toda la noche sentada y bebiendo en compañía del hombre que mató a vuestro padre: es Gwalchmei, hijo de Gwyar.

—Deteneos ahora —dijo el conde—. Voy a entrar.

El conde dio la bienvenida a Gwalchmei.

—Señor —dijo—, has obrado mal viniendo a nuestra corte, si sabías que habías matado a nuestro padre. Aunque nosotros no podamos vengarle, Dios le vengará.

—Amigo —dijo Gwalchmei—, la verdad a este respecto es la siguiente: no he venido aquí para confesar que maté a vuestro padre ni para negarlo. Estoy cumpliendo una misión para Arturo y que también a mí me atañe, Te pido un plazo de un año, hasta la vuelta de mi misión, y entonces, a fe mía, vendré a esta corte para confesarlo o negarlo.

Se le concedió el plazo y pasó la noche en la corte. Al día siguiente partió y la historia no dice nada más con respecto a esta expedición de Gwalchmei<sup>[297]</sup>.

Peredur seguía su camino. Erró a través de la isla buscando noticias de la joven negra, pero no logró saber nada, y llegó a una tierra que no conocía, en el valle de un río. Cuando estaba atravesando el valle vio venir a un hombre a caballo con insignias de sacerdote y le pidió su bendición.

—Miserable —respondió—, no mereces mi bendición y ninguna ventura te aportará llevar armas en un día como hoy.

—¿Qué día es hoy? —preguntó Peredur.

—Hoy es Viernes Santo —le respondió.

—No me hagas reproches, no lo sabía. Hoy hace un año que salí de mi país.

Entonces Peredur desmontó y llevó su caballo de las bridas. Siguió durante un rato el camino grande y luego cogió un atajo que le condujo a través del bosque. Al final del bosque vio un castillo que le pareció habitado. Se dirigió allí y a la entrada encontró al mismo sacerdote con el que se había encontrado antes y le pidió la bendición.

—Dios te bendiga —respondió el sacerdote—, es más adecuado viajar así en el día de hoy. Esta noche te quedarás conmigo.

Peredur pasó la noche en el castillo. Al día siguiente, como Peredur pensaba partir, el sacerdote le dijo:

—No es día hoy para viajar. Te quedarás conmigo, hoy, mañana y pasado mañana, y te diré todo lo que sé con respecto a lo que buscas.

Al cuarto día Peredur decidió seguir su camino y preguntó al sacerdote por el Castillo de los Prodigios<sup>[298]</sup>.

—Te diré todo lo que sé —le respondió—. Atraviesa aquella montaña y al otro lado de la montaña encontrarás un río y en el valle de ese río la corte de un rey. En Pascuas estuvo allí el rey. Si hay un lugar donde te puedan decir algo del Castillo de los Prodigios, ése es realmente el único.

Peredur partió y llegó al valle del río y allí encontró un séquito que iba a cazar y en medio de aquellas gentes había un hombre de alto rango. Peredur le saludó y aquel hombre le dijo:

—Escoge, señor: o vienes de caza con nosotros o vas a la corte. Enviaré a alguien de mi séquito para que te conduzca hasta mi hija que está en la corte, y ella te dará de comer y beber mientras esperas que regrese de la caza. Si estás buscando algo que yo te pueda procurar, lo haré con mucho gusto.

El rey hizo acompañar a Peredur por un criado pequeño y rubio. Cuando llegaron a la corte, la señora acababa de levantarse y se disponía a lavarse. Peredur se acercó a ella, le saludó con cortesía y le hizo sentar a su lado. Comieron juntos. A todo lo que Peredur le decía, ella respondía con fuertes risas, de modo que toda la corte podía oírla.

—A fe mía —dijo entonces el pequeño criado de cabellos rubios—, si alguna vez has tenido marido, es realmente este joven. Si todavía no lo has tenido, con toda seguridad que tu espíritu y pensamiento se han clavado en él.

Luego el pequeño criado rubio se dirigió junto al rey y le dijo que, según su parecer, el joven al que había encontrado era el marido de su hija.

—Si aún no lo es —añadió—, lo será en seguida, si no te pones en guardia.

—¿Cuál es tu consejo, criado? —dijo el rey.

—Te aconsejo que envíes a hombres valientes para que caigan sobre él y lo tengas en tu poder hasta que estés seguro de él.

El rey envió a sus hombres para que apresaran a Peredur y lo encerraran. Entonces la doncella fue a ver a su padre y le preguntó por qué había hecho encerrar al caballero de la corte de Arturo.

—En verdad —respondió—, no estará libre ni esta noche, ni mañana, ni pasado mañana y jamás saldrá del lugar donde está.

Ella no protestó a lo que había dicho el rey y acudió junto al joven.

—¿Te resulta desagradable estar aquí? —le preguntó.

—Preferiría no encontrarme en esta situación —respondió.

—Tu lecho y tu estancia no serán peores que los del rey y tendrás a tu gusto las mejores canciones de la corte. Si te

resulta agradable que coloque aquí mi lecho para conversar contigo, lo haré con mucho gusto.

—No me opondré a ello.

Pasó aquella noche en prisión y la doncella le dio todo lo que le había prometido.

Al día siguiente Peredur oyó ruido en la ciudad.

—Hermosa doncella —dijo—, ¿qué es ese ruido?

—El ejército del rey y todas sus fuerzas vienen hoy a esta ciudad.

—¿Con qué fin?

—Hay cerca de aquí un conde que posee dos condados y es tan poderoso como el rey. Hoy combatirán.

—Quiero hacerte un ruego —dijo Peredur—, tráeme caballo y armas para asistir a la lucha y juro volver a mi prisión.

—Con mucho gusto, tendrás caballo y armas.

Ella le procuró el caballo y las armas, así como una cota de armas roja para encima de sus armas y un escudo amarillo que le colgó del hombro. Peredur fue al combate y aquel día derribó a todos los hombres del conde con los que se enfrentó. Luego volvió a la prisión. La doncella preguntó noticias a Peredur, pero éste no le respondió ni palabra. Entonces acudió junto a su padre y le preguntó quién había sido el más valiente de su casa. El rey respondió que no lo conocía, pero que era un caballero con una cota de armas roja por encima de sus armas y un escudo amarillo sobre el hombro. Ella sonrió y volvió junto a Peredur, que aquella noche fue tratado con gran respeto.





Durante tres días seguidos Peredur mató a los hombres del conde y antes de que nadie pudiera saber quién era volvía a su prisión. Al cuarto día, Peredur mató al propio conde. La doncella fue a ver a su padre y se interesó por el combate.

—Buenas noticias —respondió el rey—, el conde ha muerto y soy dueño de dos condados.

—¿Sabes, señor, quién lo ha matado?

—Lo sé, es el caballero de la cota de armas roja y el escudo amarillo.

—Señor, yo le conozco.

—En nombre de Dios, ¿quién es?

—Es el caballero que tienes en prisión.

Entonces se dirigió donde estaba Peredur, le saludó y le dijo que quería recompensarle por el servicio que le había prestado tal como él mismo deseara. Y cuando fueron a comer, Peredur se sentó junto al rey y la doncella a su lado. Y después de comer el rey le dijo:

—Te entrego a mi hija en matrimonio y la mitad de mi reino con ella. Además, te daré como regalo los dos condados.

—Que Dios Nuestro Señor te lo pague, pero no he venido aquí para tomar mujer.

—¿Qué buscas entonces, señor?

—Voy en búsqueda del Castillo de los Prodigios.

—Los pensamientos de este señor son mucho más elevados de lo que creíamos —dijo la doncella—. Tendrás noticias del castillo, hombres que te conducirán a través de los dominios de mi padre y abundantes provisiones y tú, señor, eres el hombre al que más amo.

Y entonces le dijo:

—Atraviesa aquella montaña, luego verás un pantano y, en medio del pantano, un castillo: ese castillo lo llaman el Castillo de los Prodigios.

Peredur se dirigió al castillo. La puerta de la entrada estaba abierta. Al llegar a la sala encontró la puerta abierta. Entró y vio un juego de ajedrez y los dos grupos de piezas enfrentados. Uno de ellos soportaba perder la partida y el otro lanzaba exclamaciones de júbilo como hubiera hecho un hombre<sup>[299]</sup>.

Peredur se enojó, puso las piezas en su regazo y lanzó el tablero al lago. En aquel momento entró una doncella negra que le dijo:

—Que Dios no te conceda su gracia. Con demasiada frecuencia haces mal en lugar de bien. Por tu culpa la emperatriz ha perdido su tablero de juego y eso no lo habría deseado por todo su imperio.

—¿Habría algún medio de recobrar el tablero?

—Sí, si fueras al Castillo de Ysbidinongil. Hay allí un hombre negro que está devastando una gran parte de los dominios de la emperatriz. Mátaelo y recobrarás el tablero. Pero si vas allí, no regresarás con vida.

—¿Quieres guiarme hasta allá? —preguntó Peredur.

—Te indicaré el camino —le respondió.

Llegó al castillo de Ysbidinongil y combatió con el hombre negro. Y el hombre negro pidió gracia a Peredur.

—Te la concedo —dijo Peredur— a condición de que el tablero esté en el lugar donde estaba cuando entré en la sala.

En aquel momento llegó la doncella negra y le dijo:

—Que la maldición de Dios caiga sobre ti por tus esfuerzos, por haber dejado con vida a esta plaga que está devastando los dominios de la emperatriz.

—Le he dejado con vida para recuperar el tablero —dijo Peredur.

—El tablero no está en el lugar donde lo encontraste. Vuelve y mátaelo.

Peredur fue y mató al hombre negro.

Al llegar a la corte, encontró a la doncella negra.

—Doncella —dijo Peredur—, ¿dónde está la emperatriz?

—Por mí y por Dios —respondió—, no la verás hasta que no mates a la plaga que hay en el bosque.

—¿Cuál es esa plaga?

—Un ciervo tan veloz como el más veloz de los pájaros. En la frente tiene un cuerno tan largo como el asta de una lanza, con la punta aguda como lo más agudo y puntiagudo que existe. Ramonea los árboles y todas las hierbas que hay en el bosque. Mata a todos los animales que encuentra y los que no mata mueren de hambre y lo peor es que cada noche bebe agua del vivero y deja a los peces sin agua y muchos mueren antes de que vuelva el agua.

—Doncella, ¿quieres venir conmigo y enseñarme a ese animal? —le dijo Peredur.

—De ningún modo. Desde hace un año nadie se ha atrevido a ir al bosque. Pero el perro de la emperatriz levantará al ciervo y lo llevará hasta donde estés. Entonces el ciervo te atacará.

El perro sirvió de guía a Peredur, levantó al ciervo y lo condujo hasta el lugar donde estaba Peredur. El ciervo se abalanzó sobre Peredur, éste se apartó y le cortó la cabeza con la espada. Mientras contemplaba la cabeza del ciervo, una dama a caballo se acercó a él, cogió al perro y colocó la cabeza del ciervo con un collar de oro rojo alrededor del cuello, entre ella y el arzón de su silla.

—¡Ay, señor! —dijo ella—, has actuado de forma descortés, destruyendo la joya más preciosa de mis dominios.

—Así me lo pidieron —respondió—. ¿Existe algún medio para ganar tu amistad?

—Sí. Ve a la cima de esa montaña. Allí verás un matorral y al pie del matorral verás una piedra plana. Pide tres veces que alguien vaya a combatir contigo. Así ganarás mi amistad.

Peredur se puso en marcha y, una vez llegó al matorral, pidió un hombre para combatir con él y un hombre negro salió de debajo de la piedra, montado en un caballo escuálido, protegidos él y su caballo, con grandes armas oxidadas: combatieron y cada vez que Peredur lo derribaba, saltaba de

nuevo a su silla. Peredur desmontó y desenvainó su espada. En el mismo momento, el hombre negro desapareció con el caballo de Peredur y el suyo sin dejar rastro.

Peredur erró por la montaña y al otro lado vio un castillo en un valle regado por un río. Se dirigió allí. Al entrar vio una sala, y la puerta de la sala estaba abierta. Entró y al final de la sala vio a un hombre tullido de cabellos grises. A su lado estaba Gwalchmei y vio a su propio caballo en la misma cuadra que el caballo de Gwalchmei. Recibieron con alegría a Peredur, que fue a sentarse al otro lado del hombre de cabellos grises. Entonces, un joven de cabellos rubios se arrodilló ante Peredur y le pidió su amistad.

—Señor —dijo—, fue a mí a quien viste con la apariencia de la doncella negra en la corte de Arturo y cuando tiraste el tablero del juego, y cuando mataste al hombre negro de Ysbidinongil, y cuando mataste al ciervo, y cuando combatiste con el hombre de la piedra plana. También era yo quien se presentó con la cabeza sangrando en la bandeja y con la lanza de la que manaba un río de sangre desde su extremo hasta mi puño a lo largo de todo el asta. La cabeza era la de tu primo hermano. Las brujas de Kaerloyw lo mataron y fueron ellas quienes dejaron tullido a tu tío. Yo soy tu primo y está predicho que tú tomarías venganza.

Peredur y Gwalchmei decidieron enviar mensajeros a Arturo y las gentes de su casa para pedirles que fueran a luchar contra las brujas. Y empezó la lucha contra las brujas. Una de las brujas mató a uno de los hombres de Arturo ante Peredur y Peredur le pidió que desistiera. Por segunda vez la bruja mató a un hombre ante Peredur y por segunda vez Peredur le pidió que desistiera. Por tercera vez la bruja mató a un hombre ante Peredur y Peredur desenvainó la espada y descargó tal golpe en la campana del yelmo que rompió el yelmo y todas las armas y le partió la cabeza en dos. Ella lanzó un grito y ordenó a las brujas que huyeran diciéndoles que allí estaba Peredur, el hombre que había aprendido con ellas caballería y que su

destino era matarlas. Entonces Arturo y sus gentes cayeron sobre las brujas y todas las brujas de Kaerloyw murieron.

Y esto es lo que se cuenta del Castillo de los Prodigios.



## Gereint, Hijo De Erbin

Ésta es la historia de Gereint<sup>[300]</sup>, hijo de Erbin. Arturo acostumbra convocar corte en Kaer Llion, junto al Wysc, y allí la convocó siete veces seguidas en Pascuas, y cinco veces en Navidad. Una vez la convocó en Pentecostés y de entre todos sus dominios Kaer Llion era, en efecto, el lugar más fácil de acceso por mar y tierra. Reunía a nueve reyes coronados, sus vasallos, que acudían con sus condes y barones. Siempre eran sus invitados en las fiestas más relevantes, a menos que algún asunto grave les impidiera ir. Cuando convocaba corte en Kaer Llion, se reservaban trece iglesias para la misa y se ocupaban así: una iglesia estaba destinada a Arturo, a sus reyes y a sus invitados; una segunda a Gwenhwyvar y a sus damas; la tercera al senescal y a los solicitantes; la cuarta a Odyar el Franco y a otros oficiales; las otras nueve eran para los nueve penteulu<sup>[301]</sup> y, en primer lugar, para Gwalchmei<sup>[302]</sup>, a quien la extraordinaria reputación por los hechos y la dignidad de su noble nacimiento había valido ser jefe de los nueve penteulu. Ninguna de estas iglesias albergaba a ningún otro hombre más de los que acabamos de mencionar.

Glewlwyd Gavaelvawr<sup>[303]</sup> (Garra Poderosa) era jefe portero; pero sólo cumplía este servicio en cada una de las tres fiestas principales. Tenía a sus órdenes a siete hombres que se repartían el servicio del año: se llamaban Gryn Penpigchon, Llaesgynym, Gogyvwlch, Gwrddnei, Llygeit Cath (Ojos de Gato), que por la noche veía tan bien como de día; Drem, hijo de Dremhidid, y Klust, hijo de Klustveinyt, que eran guerreros de Arturo.





El martes de Pentecostés, cuando el emperador estaba sentado y bebiendo en compañía, llegó un joven de cabellos castaños. Vestía una túnica y una cota de armas de brocado, una espada con empuñadura de oro le colgaba del cuello y calzaba dos botas bajas de cordobán<sup>[304]</sup>. Se acercó a Arturo y le saludó.

—Salud, señor —dijo.

—Dios te dé bien —dijo Arturo—; seas bienvenido en su nombre. ¿Traes noticias recientes?

—Sí, señor —respondió.

—No te conozco —dijo Arturo.

—Me sorprende que no me conozcas, soy tu guardabosques en el bosque de Dena<sup>[305]</sup>; mi nombre es Madawc, hijo de Twrgadarn.

—Dime las noticias —dijo Arturo.

—Lo haré. He visto en el bosque un ciervo como jamás había visto uno igual.

—¿Qué tiene de particular para que jamás hayas visto uno igual?

—Es todo blanco, señor, y tan majestuoso que por orgullo y por presunción no va en compañía de ningún otro animal. He venido a pedirte consejo, señor.

—Haré lo más adecuado: mañana al amanecer iré de caza y esta noche lo haré saber a todos.

Así se decidió y así se lo dijeron a Ryfverys, el jefe cazador de Arturo, y a Elivri, jefe de los criados, y a todo el mundo. Entonces Gwenthwyvar dijo a Arturo:

—Señor, ¿me permitirías ir mañana a ver y oír la caza del ciervo del que ha hablado el criado?

—Con mucho gusto —dijo Arturo.

—Entonces iré —dijo la reina.

Entonces Gwalchmeí dijo a Arturo:

—¿Considerarías justo, señor, permitir que corte la cabeza del ciervo y se la dé a su amiga o a la de su compañero, el hombre junto al que el ciervo caiga durante la caza, ya sea caballero u hombre a pie?

—Lo concedo con mucho gusto —respondió Arturo—, y que los reproches caigan sobre el senescal si mañana todos no

están dispuestos para la caza.

Y pasaron aquella noche entre canciones, distracciones, conversaciones y servicios abundantes. Cuando lo creyeron oportuno, se fueron a dormir.

Al día siguiente se despertaron al amanecer. Arturo llamó a los cuatro pajes que guardaban su lecho: Kadyrieith, hijo del portero Gandwy; Amhren, hijo de Bedwyr; Amhar, hijo de Arturo; Goreu, hijo de Kustenín<sup>[306]</sup>. Acudieron junto a Arturo, le saludaron y le vistieron. Arturo se sorprendió de que Gwenthwyvar no se hubiera despertado y no se hubiera levantado de la cama. Los hombres quisieron despertarla, pero Arturo les dijo:

—No la despertéis, ya que prefiere dormir a ver la caza.

Arturo se puso en marcha y en seguida oyó sonar dos cuernos, uno junto a la vivienda del jefe cazador, el otro junto a la del jefe de los criados. Todas las huestes fueron a reunirse alrededor de Arturo y se dirigieron al bosque. Atravesaron Wysc y abandonando el camino principal marcharon por tierras altas y elevadas hasta llegar al bosque.

Arturo ya había salido de la corte cuando Gwenthwyvar se despertó. Llamó a sus doncellas y se vistió.

—Doncella —dijo—, ayer noche obtuve permiso para ir a ver la caza. Que una de vosotras vaya al establo y me traiga un caballo apropiado para ser montado por una mujer.

Una de ellas fue allí, pero en el establo sólo encontró dos caballos. Gwenthwyvar y una de las doncellas montaron en los dos caballos, atravesaron Wysc y siguieron el rastro de hombres y de caballos. Cuando cabalgaban así, oyeron un gran ruido. Miraron atrás y vieron un caballo de caza de enorme estatura, montado por un joven de cabellos castaños, con las piernas desnudas y aspecto principesco. De la cadera le colgaba una espada de empuñadura de oro y vestía una túnica y una cota de armas de brocado y calzaba dos botas bajas de cordobán. Por encima llevaba una capa de color azul púrpura,

adornado con una manzana de oro en cada ángulo. El caballo marchaba con la cabeza erguida, a paso rápido, brioso y acompasado. El caballero alcanzó a Gwenthwyvar y la saludó:

—Que Dios te favorezca, Gereint —le respondió— Te he reconocido en cuanto te he visto. Seas bienvenido en nombre de Dios. ¿Por qué no has ido a cazar con tu señor?

—Porque partió sin que me enterara —dijo.

—También a mí me sorprendió que se fuera sin advertirme.

—Yo estaba durmiendo, señora, de modo que no me di cuenta de su marcha.

—Tú eres el mejor compañero que tengo. La caza podría ser tan distraída para nosotros como para ellos: oiremos los cuernos cuando los hagan sonar, oiremos a los perros cuando los suelten y cuando acorralen al ciervo.

Llegaron al lindero del bosque y allí se detuvieron.

—Desde aquí oiremos cuando suelten a los perros —dijo ella.

En aquel momento oyeron un gran ruido. Miraron en aquella dirección y vieron a un enano montado sobre un caballo alto y grande, de amplios ollares, fuerte y brioso que parecía devorar el espacio. El enano sostenía en la mano un látigo; junto a él vieron una dama sobre un hermoso caballo blanco, de paso uniforme y orgulloso, y la dama vestía una túnica de brocado de oro. A su lado vieron a un caballero montado sobre un caballo de guerra de gran estatura y lleno de fango, y caballo y caballero iban protegidos con resplandecientes y pesadas armas. Y pensaba que con toda seguridad jamás habían visto caballero ni armas de proporciones más considerables. Los tres estaban uno junto a otro.

—Gereint —dijo Gwenthwyvar—, ¿conoces tú a ese gran caballero que está allí?

—No le conozco —respondió—, y esas armas extranjeras no me permiten ver ni su rostro ni su expresión.

—Ve, doncella —dijo Gwenthwyvar—, y pregunta al enano quién es ese caballero.

La doncella se dirigió junto al enano; cuando el enano vio que se acercaba, la esperó.

—¿Quién es ese caballero? —preguntó la doncella al enano.

—No te lo diré —respondió.

—Puesto que tienes tan malos modales, se lo preguntaré a él mismo.

—A fe mía, no se lo preguntarás —replicó.

—¿Por qué? —preguntó ella.

—Porque no tienes rango suficiente para hablar a mi amo.

Entonces la doncella volvió grupas en dirección al caballero. De inmediato, el enano le dio un latigazo en el rostro y los ojos y la sangre brotó abundantemente. El dolor del golpe detuvo a la doncella, que regresó quejándose junto a Gwenthwyvar.

—Es realmente una villanía lo que te ha hecho el enano —dijo Gereint—. Yo mismo iré a preguntar quién es el caballero.

—Ve —dijo Gwenthwyvar.

Gereint fue a ver al enano y le preguntó:

—¿Quién es ese caballero?

—No te lo diré —respondió.

—Entonces se lo preguntaré al propio caballero —dijo Gereint.

—A fe mía, no le preguntarás nada; no tienes rango suficiente para hablar con mi amo.

—He hablado con hombres de rango tan elevado como pueda tenerlo tu señor.

Y volvió grupas en dirección al caballero. El enano lo alcanzó y le golpeó en el mismo lugar que a la joven, de modo que la sangre manchó la capa que cubría a Gereint. Gereint llevó su mano a la empuñadura de su espada, pero cambió de opinión y pensó que no era venganza propia de él matar al enano y que el caballero haría buen negocio con él, privado como estaba de sus armas. Regresó junto a Gwenhwyvar.

—Has actuado como hombre sabio y prudente —le dijo.

—Señora —respondió—, con tu permiso, le perseguiré y al final llegará a algún lugar habitado donde encuentre armas, en préstamo o en gaje, de modo que pueda enfrentarme con él.

—Ve —dijo ella— y no combatas antes de haber encontrado buenas armas. Estaré muy inquieta por ti hasta que reciba noticias tuyas.

—Si sigo con vida, mañana por la noche, hacia nonas, tendrás noticias mías.

Y en seguida se puso en marcha.

El camino que siguieron pasaba por un lugar situado más abajo que la corte de Kaer Llion. Atravesaron el vado en Wysc y marcharon por una hermosa tierra llana y fértil, hasta que llegaron a una ciudad fortificada. Al final de la ciudad vieron unas murallas y un castillo, y se dirigieron hacia allá. Al avanzar el caballero a través de la ciudad, las gentes de todas las casas se levantaban para saludarle y desearle la bienvenida, y cuando Gereint entró en la ciudad miró todas las casas para ver si encontraba a alguien que hubiera visto alguna vez. Pero no conocía a nadie y nadie le conocía a él, de modo que de nadie podría esperar el préstamo de armas o sobre gaje. Vio que todas las casas estaban llenas de hombres, armas y caballos, de gentes que bruñían sus escudos, limpiaban las espadas, pulían las armas y herraban los caballos.

El caballero, la dama y el enano se dirigieron al castillo. Todas las gentes del castillo los recibieron bien, en las almenas, en las puertas y en todos lados se rompían el cuello para saludarles y recibirles. Gereint se detuvo para ver si permanecerían mucho tiempo en el castillo. Cuando estuvo seguro de que se quedaban allí, miró a su alrededor y vio a cierta distancia de la ciudad una vieja corte en ruinas con una sala muy deteriorada. Como no conocía a nadie en la ciudad, se dirigió hacia allí. Y al llegar no vio más que una habitación a la que conducía una escalera de mármol. En la escalera estaba sentado un hombre de cabellos blancos, vestido con ropas viejas y usadas. Gereint le miró fijamente durante largo rato.

—Joven —dijo el anciano—, ¿en qué piensas?

—Estoy pensativo porque no sé a dónde ir esta noche —respondió Gereint.

—¿Quieres pasar aquí la noche, señor? Te daremos lo mejor que tengamos.

Gereint avanzó y siguió al anciano hasta la sala. Gereint desmontó en la sala y dejó allí su caballo y se dirigió a la habitación con el anciano. Vio en la habitación a una mujer muy mayor, sentada sobre un cojín y vestida con viejas ropas de brocado de seda: Gereint pensó que si hubiera estado en la flor de su juventud habría sido difícil encontrar mujer más bella. A su lado estaba una doncella que vestía una camisa y una capa muy viejas, que ya empezaban a estar raídas. Gereint pensó que jamás había visto joven más hermosa, con mayor gracia y gentileza que aquélla. El hombre de los cabellos blancos dijo a la doncella:

—Esta noche no hay aquí más criado que tú para ocuparse del caballo de este joven.

—Le atenderé lo mejor que pueda, a él y a su caballo —respondió.



Y la doncella le quitó las botas al joven, proveyó abundantemente a su caballo de paja y trigo, luego se dirigió a la sala y regresó a la habitación.

—Ve ahora a la ciudad —le dijo entonces el anciano— y haz que traigan la mejor comida que encuentres.

—Con mucho gusto, señor —le respondió.

Y la doncella fue a la ciudad. Y ellos conversaron mientras la doncella estuvo en la ciudad. Regresó en seguida acompañada de un servidor que llevaba en la espalda un cantarillo lleno de aguamiel y un cuarto de buey joven. La doncella llevaba en sus manos una rodaja de pan blanco y en su capa otro pan más delicado. Subió a la habitación y dijo:

—No he podido conseguir mejor comida y tampoco me habrían prestado para otra mejor.

—Está muy bueno —dijo Gereint.

Hicieron cocer la carne. Cuando la comida estuvo preparada, se sentaron a la mesa. Gereint se sentó entre el hombre de cabellos blancos y su mujer. La doncella les sirvió y comieron y bebieron.

Terminada la comida, Gereint se puso a conversar con el anciano y le preguntó si había sido el primer propietario de la corte donde habitaba.

—Sí —respondió—, la construí yo, y la ciudad y el castillo que has visto me pertenecieron.

—¡Oh! —exclamó Gereint—, ¿y por qué lo perdiste?

—Perdí además un gran condado, y ésta fue la causa: tenía un sobrino, un hijo de mi hermana, y en mi poder estaban sus dominios y los míos. Cuando se sintió con fuerza, reclamó sus dominios. Yo se los negué y entonces me hizo la guerra y conquistó todo lo que poseía<sup>[307]</sup>.

—Buen señor, ¿querías explicarme por qué han venido hace un rato a esta ciudad un caballero, una dama y un enano,

y por qué todas las gentes de la ciudad han estado preparando las armas? —preguntó Gereint.

—Son los preparativos para la justa de mañana que organiza el joven conde. En el prado fijarán dos horcas sobre las que reposará una vara de plata; sobre la vara colocarán un gavilán, que será el premio de la justa. Allí estarán todos los hombres, caballos y armas que has visto en la ciudad. Cada uno irá acompañado por la mujer que más ame, pues de otra forma no sería admitido en la justa. El caballero que has visto, ha conquistado el gavilán durante dos años consecutivos. Si lo conquista por tercera vez, en lo sucesivo se lo enviarán cada año, sin que tenga que venir él mismo, y será llamado el Caballero del Gavilán.

—Buen señor —dijo Gereint—, ¿qué me aconsejas con respecto a ese caballero y acerca del ultraje que su enano nos hizo a mí y a la doncella de Gwenhwyvar, mujer de Arturo?

Entonces Gereint contó al hombre de cabellos blancos la historia del ultraje.

—Me resulta difícil darte un consejo —respondió—, pues no hay aquí ni mujer ni doncella de la que puedas declararte campeón. Si combatieras con él, te ofrecería las armas que llevaba antaño, así como mi caballo, si lo prefieres al tuyo.

—Buen señor —dijo Gereint—, Dios te lo pague. Prefiero mi caballo porque estoy acostumbrado a él y me contentaré con tus armas. ¿Me permitirías declararme campeón de esta doncella, tu hija, en el encuentro de mañana? Si salgo con vida de la justa, la doncella tendrá mi fe y mi amor mientras viva. Si, por el contrario, no regreso con vida, ella será tan casta como antes.

—Con mucho gusto —dijo el anciano—. Puesto que así lo decides, mañana por la mañana deberás tener dispuestos tu caballo y armas. El Caballero del Gavilán anunciará la justa así: invitará a la mujer que más ama a coger el gavilán. Dirá que es a ella a quien más le corresponde, que ella lo ganó el

año pasado y el anterior, y que si hay alguien que quiera disputárselo por la fuerza, se enfrentará con él. Así, mañana tendrás que estar allá y nosotros tres te acompañaremos.

Lo decidieron así y se fueron a dormir.

Se levantaron antes del amanecer y se vistieron. Cuando se hizo de día, los cuatro estaban ya en el campo de liza. Allí se encontraba también el Caballero del Gavilán, que hizo la proclama e invitó a su amante a coger el gavilán.

—No lo cojas —exclamó Gereint—. Hay aquí una doncella más hermosa, más gentil y más noble que tú y que lo merece más.

—Si afirmas que el gavilán le corresponde a ella, ven a combatir conmigo.

Gereint avanzó hasta el extremo del prado, protegidos él y su caballo con pesadas armas extranjeras, oxidadas y pobres. Se enfrentaron y quebraron un haz de lanzas, luego un segundo, después un tercero. Quebraban las lanzas a medida que se las traían. Cuando el conde y su hueste veían que el Caballero del Gavilán le aventajaba, lanzaban gritos de alegría y entusiasmo; y el hombre de cabellos blancos, su mujer y su hija se entristecían. El anciano proporcionaba a Gereint lanzas a medida que las quebraba y el enano se las servía al Caballero del Gavilán. En esto el anciano se acercó a Gereint.

—Señor —le dijo—, ésta es la lanza que tenía en la mano el día en que me ordenaron caballero. Desde aquel día su asta jamás se ha quebrado, y la punta de hierro es excelente. Cógela, puesto que ninguna lanza te ha servido.

Gereint cogió la lanza y dio las gracias al anciano. A su vez el enano llevó una lanza a su señor y le dijo:

—Ésta es una buena lanza. Recuerda que no has dejado en pie a ningún caballero durante tanto tiempo.

—Por mí y por Dios —exclamó Gereint—, a menos que una muerte súbita se me lleve, él no será el mejor con tu

ayuda.

Y alejándose del anciano, Gereint lanzó su caballo a galope y poniendo en guardia a su adversario se precipitó sobre él, y le dio un golpe tan duro, cruel y rudo en medio del escudo que le partió escudo y armas, las cinchas se rompieron y el caballero fue arrojado con su silla al suelo por encima de las grupas del caballo.

Gereint desmontó, y enardecido por el furor desenvainó su espada y se abalanzó sobre él con gran ímpetu. El caballero también se levantó, desenvainó su espada contra Gereint y combatieron a pie con las espadas, hasta que las armas se les rompieron y el sudor y la sangre cegaron sus ojos. Cuando Gereint le aventajaba, el anciano, su mujer y su hija se alegraban, y cuando el caballero iba ganando, el conde y su gente se alegraban. El anciano, al ver que Gereint acababa de recibir un golpe terrible y doloroso, se acercó a él y le dijo:

—Señor, recuerda el ultraje que recibiste del enano, ¿no viniste aquí para vengarlo, así como el ultraje hecho a Gwenhwyvar, la mujer de Arturo?



Estas palabras llegaron al corazón de Gereint. Apeló a todas sus fuerzas, levantó su espada y abalanzándose sobre el caballero le descargó tal golpe en la cabeza que todas las armas que la cubrían se quebraron, rompiéndole piel y carne hasta el hueso del cráneo. El caballero cayó de rodillas y tirando su espada pidió gracia a Gereint.

—Demasiado tarde mi falso orgullo y presunción me han permitido pedirte gracia —exclamó—. Si no me queda todavía algo de tiempo para reconciliarme con Dios por mis pecados y hablar con un sacerdote, tu gracia habrá sido inútil.

—Te concedo gracia a condición de que vayas a ver a Gwenthwyvar, la mujer de Arturo, para darle satisfacción por el ultraje hecho a su doncella por tu enano —respondió Gereint—. En lo que a mí respecta, ya te he hecho sufrir

bastante por la injuria que recibí de ti y de tu enano. No desmontarás del caballo antes de haberte presentado ante Gwenhwyvar para ofrecerle la satisfacción que se decida en la corte de Arturo.

—Lo haré con mucho gusto. Dime ahora quién eres tú —le preguntó.

—Soy Gereint, hijo de Erbin, ¿y tú quién eres? —dijo.

—Soy Ederu, hijo de Nudd —respondió el caballero.

Le sentaron en su caballo y él, la mujer a la que más amaba y el enano partieron hacia la corte de Arturo, haciendo gran duelo los tres. Aquí dejamos su historia.

El joven conde y su hueste se dirigieron entonces junto a Gereint, le saludaron y le invitaron al castillo.

—No acepto —dijo Gereint—. Pasaré esta noche donde estuve ayer.

—Puesto que no aceptas nuestra invitación, me ocuparé de que no te falte nada en el lugar donde estuviste ayer noche. Haré que te preparen un baño y podrás descansar de tu fatiga y cansancio.

—Dios te lo pague —dijo Gereint—. Ahora quiero ir a mi alojamiento.

Gereint se fue con el conde Ynywl, su mujer y su hija. Al llegar a la habitación, encontraron allí criados del joven conde ocupados en su servicio, arreglando la vivienda y abasteciéndola de paja y fuego. En poco tiempo el baño estuvo dispuesto. Gereint fue allí y le lavaron la cabeza. En esto llegó el joven conde con cuarenta caballeros ordenados y todos sus vasallos y los invitados de la justa. Gereint salió del baño y el joven conde le rogó que acudiera a la sala para comer.

—¿Dónde están el conde Ynywl, su mujer y su hija? —preguntó Gereint.

—Están en la habitación de abajo —dijo un criado del conde—, vistiéndose con las ropas que el conde les ha hecho traer.

—Que la doncella no se vista con otra ropa que su camisa y capa hasta que llegue a la corte de Arturo, donde Gwenhwyvar la vestirá como ella quiera.

Y la doncella no se vistió.

Entonces todo el mundo se dirigió a la sala y después de lavarse se sentaron a la mesa y comieron. A un lado de Gereint se sentó el joven conde, luego el conde Ynywl; al otro lado de Gereint se sentaron la doncella y su madre, y después cada uno según su rango. Comieron y fueron servidos con generosidad y abundancia de manjares diferentes. Empezaron a conversar. El joven conde invitó a Gereint para el día siguiente.

—Por mí y por Dios, no acepto —dijo Gereint—. Mañana me dirigiré con esta doncella a la corte de Arturo. Después intentaré acrecentar los recursos del conde Ynywl, pues ha vivido demasiado tiempo en la pobreza y en la miseria.

—Señor —dijo el joven conde—, si el conde Ynywl carece de dominios no se debe a mi injusticia.

—Por mi fe —dijo Gereint—, no permanecerá sin sus dominios a menos que una muerte súbita se me lleve.

—Señor —dijo el conde—, en lo que respecta al litigio que existe entre Ynywl y yo, seguiré con placer tu consejo, ya que en este asunto no tienes intereses.

—Reclamo para él lo que le pertenece por derecho y una compensación por las pérdidas que ha sufrido desde que perdió sus dominios hasta el día de hoy —dijo Gereint.

—Lo haré con mucho gusto por la consideración que me mereces —dijo el conde.

—¡Bien! —dijo Gereint—. Todos los que están aquí deberán ser vasallos de Ynywl y le prestarán homenaje ahora mismo.



Así lo hicieron todos los hombres y el acuerdo quedó aprobado. Devolvieron a Ynywl su castillo, la ciudad y sus dominios y todo lo que había perdido hasta la última joya.

Entonces Ynywl dijo a Gereint:

—Señor, la joven de la que te declaraste campeón durante la justa está dispuesta a hacer tu voluntad. Aquí la tienes en tu poder.

—No deseo nada salvo que la doncella permanezca como está hasta su llegada a la corte de Arturo. Arturo y Gwenhwyvar me entregarán a la doncella —respondió.

Al día siguiente partieron hacia la corte de Arturo. Aquí acaba esta aventura de Gereint.



Veamos ahora cómo Arturo cazó el ciervo. Los hombres y los perros se repartieron en distintos puestos de caza y luego soltaron a los perros sobre el ciervo. El último que soltaron era el perro favorito de Arturo. Se llamaba Cavall. Dejó atrás a todos los perros y obligó al ciervo a dar una vuelta. A la segunda vuelta el ciervo llegó al puesto de caza de Arturo. Arturo se abalanzó sobre él y antes de que nadie pudiera matarle le cortó la cabeza. Tocaron el cuerno, anunciando la muerte del ciervo, y todos se reunieron en aquel lugar. Kadyrieith acudió junto a Arturo y le dijo:

—Señor, Gwenhwyvar está allá abajo, sin más compañía que una doncella.

—Llama a Gildas, hijo de Caw, y a todos los clérigos y diles que vuelvan con Gwenhwyvar a la corte —respondió Arturo.

Y eso hicieron. Todos se pusieron entonces en marcha, discutiendo a quién se daría la cabeza del ciervo, uno quería regalársela a la dama que más amaba, otro a su dama. Se disputaban con acritud la cabeza del ciervo y Arturo y Gwenhwyvar oyeron la disputa. Entonces Gwenhwyvar dijo a Arturo:

—Señor, mi consejo con respecto a la cabeza del ciervo es que no se la den a nadie antes de que Gereint, hijo de Erbin, no haya regresado de su expedición.

Y ella expuso a Arturo el motivo de su viaje.

—Con mucho gusto —dijo entonces Arturo—, que así se haga.

Y así lo decidieron.

Al día siguiente Gwenhwyvar ordenó distribuir vigilantes en las murallas. Hacia el mediodía vieron a lo lejos a un hombre pequeño montado en un caballo y detrás de él creyeron ver a una mujer o doncella montada a caballo. Les seguía un caballero de alta estatura, encorvado, cabizbajo y muy apesadumbrado, cuyas armas estaban rotas y en mal

estado. Antes de que hubiera llegado a la puerta, uno de los vigilantes acudió junto a Gwenthwyvar y le contó qué tipo de gentes venían y cuál era su aspecto.

—No sé quiénes son —respondió.

—Yo sí lo sé —dijo Gwenthwyvar—, ése es el caballero que persiguió Gereint y me parece que no viene por su propia voluntad. Gereint lo habrá alcanzado y habrá vengado el ultraje hecho a la doncella.

En aquel momento, el portero fue a ver a Gwenthwyvar.

—Señora —dijo—, un caballero está en la puerta y jamás he visto a nadie con peor aspecto. Sus armas están rotas y en muy mal estado y se ve más el color de la sangre que le cubre, que su propio color.

—¿Sabes quién es? —le preguntó.

—Lo sé —respondió—. Dice ser Edern, hijo de Nudd, pero yo no le conozco.

Entonces Gwenthwyvar fue a su encuentro. El caballero entró, y mucho habría dolido a Gwenthwyvar aquella visión si no le hubiera acompañado el enano descortés. Edern saludó a Gwenthwyvar.

—Dios te dé bien —dijo ella.

—Señora —dijo—, te saludo en nombre de Gereint, hijo de Erbin, el mejor y más valiente de los hombres.

—¿Te enfrentaste con él? —le preguntó.

—Sí y no para mi ventura, pero la culpa no es suya, sino mía, señora. Gereint te saluda. Me ha ordenado que viniera aquí para hacer tu voluntad por el daño que el enano causó a tu doncella. Él ya se ha olvidado del daño recibido y me ha perdonado en razón del mal que me ha hecho, pues pensaba que estaba en peligro de muerte. Después de un encuentro vigoroso y guerrero, lleno de coraje y valor, me forzó a venir aquí a darte satisfacción, señora.

—¿Y dónde os enfrentasteis, señor? —preguntó Gwenhwyvar.

—En el lugar donde justamos y nos disputamos el gavián, en la ciudad que ahora llaman Kaerdyff (Cardiff). Sólo le acompañaban personas de aspecto muy pobre y humilde: un hombre de cabellos blancos muy viejo, una mujer mayor y una joven y hermosa doncella, y todos vestían viejas ropas usadas. Declarando su amor por la doncella, Gereint tomó parte en la justa por el gavián. Afirmó que su doncella lo merecía más que la doncella que me acompañaba y por esa razón combatimos, y me dejó, señora, en el estado en que me ves.

—¿Cuándo crees que llegará Gereint? —preguntó ella.

—Pienso que llegará mañana, señora, con la doncella —le respondió.

En aquel momento llegó Arturo. El caballero le saludó. Arturo lo contempló durante largo rato y se estremeció al verlo en aquel estado. Como creyera reconocerle, le preguntó:

—¿No eres Eder, hijo de Nudd?

—Sí, señor, preso de grandes sufrimientos e insoportables heridas.

Y contó a Arturo toda su desventura.

—Después de lo que acabo de oír, Gwenhwyvar hará bien en ser misericordiosa contigo —dijo Arturo.

—Le otorgaré la merced que quieras, señor, pues el ultraje que me hizo es tan grande para ti como para mí.

—Considero justo permitir que este hombre reciba cuidados hasta que sepamos si vivirá. Si vive, decidiréis la corte y tú, señora, la satisfacción que debe dar. Toma gajes con tal fin. Pero si muere, la muerte de un hombre como Eder será expiación demasiado elevada por el ultraje hecho a una doncella.

—Consiento en ello —dijo Gwenhwyvar.

Entonces Arturo respondió por él junto con Kradawc, hijo de Llyr; Gwallawc, hijo de Llenawc; Owein, hijo de Nudd; Gwalchmei y muchos hombres más. Arturo hizo llamar a Morgan Tut, el jefe de los médicos, y dijo:

—Llévate a Edern, hijo de Nudd; ordena que le preparen una habitación y que le cuiden tan bien como si yo mismo fuera el herido, y para no turbar su reposo, no dejes entrar en la habitación a nadie salvo tú y aquellos discípulos tuyos que le cuiden.

—Lo haré con mucho gusto, señor —respondió Morgan Tut.

El senescal dijo entonces a Arturo:

—Señor, ¿dónde llevaremos a la doncella?

—Junto a Gwenhwyvar y sus doncellas —respondió él.

Y el senescal se la confió. Aquí dejamos su historia.

Al día siguiente, Gereint se dirigió a la corte. Gwenhwyvar había ordenado distribuir vigilantes en las murallas para que no llegara de modo inesperado. Y un vigilante fue a ver a Gwenhwyvar.





—Señora —dijo—, me parece que veo a Gereint y a la doncella: va a caballo con ropa de viaje y creo que ella lleva ropa blanca y por encima lleva algo parecido a una capa de tela.

—Preparaos, mujeres, para recibir a Gereint, darle la bienvenida y desearle felicidad —dijo Gwenthwyvar.

Gwenthwyvar fue al encuentro de Gereint y la doncella. Al llegar junto a ella, Gereint la saludó.

—Dios esté contigo —dijo—, seas bienvenido. Has realizado una fecunda, rápida y gloriosa empresa. Dios te recompense por haberme procurado satisfacción con tanto valor.

—Señora —respondió—, mi mayor deseo era darte toda la satisfacción según tus deseos. Ésta es la doncella que me ha

procurado la ocasión de librarte del ultraje.

—Dios la bendiga —dijo Gwenthwyvar—. No es impropio que le dé la bienvenida.

Entraron y desmontaron. Gereint se dirigió junto a Arturo y le saludó.

—Dios esté contigo —dijo Arturo—; seas bienvenido en su nombre. Aunque Edern, hijo de Nudd, haya recibido de ti sufrimientos y heridas, has realizado una fecunda empresa.

—No me lo reproches a mí, sino a la arrogancia de Edern, que no quiso decir su nombre. No quería separarme de él antes de saber quién era o que uno de los dos acabara con el otro —respondió Gereint.

—Y bien, ¿dónde está la doncella de la que he oído eres campeón? —preguntó Arturo.

—Está con Gwenthwyvar en su habitación —respondió Gereint.

Arturo fue a ver a la doncella y le dio la bienvenida, así como sus compañeros y las gentes de la corte, y todos pensaron que sin duda era la doncella más hermosa que jamás habían visto, si sus recursos hubieran estado en relación con su belleza. Gereint la recibió de la mano de Arturo y se unió con Enid, según la costumbre de la época. La doncella pudo escoger entre todas las ropas de Gwenthwyvar y cualquiera que la hubiera visto así vestida la habría encontrado agradable y hermosa. Pasaron aquella jornada y aquella noche en medio de los placeres de la música, abundantes servicios, muchos tipos de bebidas y profusión de juegos varios. Cuando les pareció que había llegado el momento, se fueron a dormir. Y en la habitación donde estaba el lecho de Arturo y de Gwenthwyvar hicieron el lecho de Gereint y Enid, y por primera vez durmieron juntos aquella noche.

Al día siguiente Arturo colmó a los solicitantes de ricos presentes, en nombre de Gereint. La doncella se familiarizó con la corte de Arturo y se atrajo a tantos compañeros,



hombres y mujeres, que no hubo en toda la isla de Bretaña ninguna doncella de la que se hablara mejor. Gwenhwyvar dijo entonces:

—Tuve una buena idea, al pedir que no se diera la cabeza del ciervo a nadie antes de la llegada de Gereint. Ésta es la ocasión más apropiada para dársela a Enid, hija de Ynywl, la doncella que ha conquistado mayor fama. No creo que nadie se la dispute, pues mantiene relaciones de amistad y compañerismo con todos los que están aquí.

Todos lo aprobaron, Arturo el primero, y entregó la cabeza a Enid. A partir de aquel momento, su reputación aumentó aún más, al igual que el número de compañeros. En aquella época Gereint tomó gusto por los torneos y por los rudos combates y de todos salía siempre vencedor. A esto se dedicó un año, dos años, tres años, hasta que su gloria se extendió por todo el reino.

Un día, había convocado Arturo corte en Kaer Llion, cuando acudieron allí mensajeros sabios, prudentes y de gran elocuencia. Le saludaron.

—Dios esté con vosotros —dijo Arturo—; bienvenidos seáis en su nombre. ¿De dónde venís?

—De Kernyw (Cornualles), señor —respondieron—. Somos mensajeros de Erbin, hijo de Kustenin, tu tío. Te saluda como un tío saluda a su sobrino y un vasallo a su señor. Te hace saber que está agobiado, debilitado, que se acerca a la vejez y que los hombres cuyas tierras limitan con las tuyas lo saben y por ello invaden sus límites y codician sus tierras y dominios. Erbin te ruega, señor, que dejes ir a Gereint para que proteja sus bienes y haga reconocer sus límites, y que le digas que vale más pasar la flor de su juventud protegiendo los límites de sus tierras que en torneos sin provecho, a pesar de la gloria que pueda encontrar en ellos.

—Bien —dijo Arturo—, desarmaos, comed y reposad de vuestras fatigas. Antes de vuestro regreso tendréis una

respuesta.

Y ellos fueron a comer.

Entonces Arturo pensó que no le sería fácil dejar marchar a Gereint lejos de él y de su corte. Pero tampoco le resultaba agradable impedir que su primo fuera a proteger sus dominios y límites, puesto que su padre era ya incapaz de hacerlo. Y no eran menores la inquietud y las lamentaciones de Gwenhwyvar y de sus doncellas, ante el miedo de que Enid las abandonase. Pasaron aquel día y aquella noche con gran abundancia de todo. Arturo hizo saber a Gereint la llegada de los mensajeros de Kernyw y el motivo de su misión.

—Sea cual sea la ventura o desventura que pueda sucederme, señor, haré tu voluntad con respecto a esta misión —dijo Gereint.

Y Arturo dijo:

—Aunque tu marcha me resulte dolorosa, éste es mi consejo: ve a vivir a tus dominios y a proteger los límites de tus tierras. Llévate como compañía el séquito que desees, y que también te acompañen mis hombres que más te aman, tus propios vasallos y compañeros de armas.

—Dios te lo pague —dijo Gereint—, así lo haré.

—¿De qué hablabais? —preguntó Gwenhwyvar. ¿Se trata acaso de las gentes que acompañarán a Gereint hasta su país?

—De eso se trata —respondió Arturo.

—También yo debo pensar en hacer acompañar y proveer de todo a la dama que está en mi compañía —dijo Gwenhwyvar.

—Harás bien —dijo Arturo.

Y se fueron a dormir. Al día siguiente despidieron a los mensajeros, diciéndoles que Gereint les seguiría. Tres días más tarde Gereint se puso en marcha, y éstos fueron quienes le acompañaron: Gwalchmei, hijo de Gwyar; Riogonedd, hijo del

rey de Iwerddon; Ondyaw, hijo del duque de Borgoña; Gwilym, hijo del rey de Francia; Howel, hijo de Enyr Llydaw; Elivri Anaw Kyrdd; Gwynn, hijo de Tringat; Goreu, hijo de Kustenin; Gweir Gwrhytvaw; Garannaw, hijo de Glotihmer; Peredur, hijo de Evrawc; Gwynn Llogell Gwyr, el más viejo de la corte de Arturo; Dyvyr, hijo de Alun Dyvet; Gwrhyr Gwalstawt Ieithoedd (Intérprete de Lenguas); Bedwyr, hijo de Bedrawt; Kadwri, hijo de Gwryon; Kei, hijo de Kynyr; Odyar el Franco, senescal de la corte de Arturo.

—Y Edern, hijo de Nudd —dijo Gereint—, pues he oído que se encuentra en estado de cabalgar y deseo que venga también conmigo.

—No es conveniente que lo lleves contigo aunque esté restablecido, pues no ha hecho la paz con Gwenhwyvar —respondió Arturo.

—Gwenhwyvar podría permitir que me acompañara bajo gajes.

—Si ella lo permite, que lo deje en libertad sin gajes; bastantes penas y sufrimientos ha tenido ya este hombre por el ultraje que el enano hizo a la doncella.

—Bien —dijo Gwenhwyvar—, puesto que os parece justo a ti y a Gereint, lo concedo con mucho gusto.

Entonces permitió a Edern, hijo de Nudd, que marchara con toda libertad y muchos otros acompañaron a Gereint en su camino.

Partieron en dirección al Havren, formando la más bella compañía jamás vista. En la otra orilla del Havren estaban los nobles de Erbin, hijo de Kustenin, y su padre putativo a la cabeza, para recibir a Gereint. También había allí muchas damas de la corte y su madre para recibir a Enid, hija de Ynywl, mujer de Gereint. Todas las gentes de la corte y de todos los dominios se sintieron llenas de alegría y júbilo por la llegada de Gereint, pues le amaban por la gloria que había

conquistado desde su marcha y también porque venía a tomar posesión de sus dominios y a hacer respetar sus límites.

Llegaron a la corte. Había allí gran profusión de todo tipo de platos y gran abundancia de bebidas diversas, rico servicio, música y juegos variados. Todos los nobles de los dominios habían sido invitados para honrar a Gereint. Pasaron aquel día y aquella noche del modo más agradable y al día siguiente por la mañana Erbin reunió a Gereint y a todos los nobles personajes que le habían escoltado y les dijo:

—Soy un hombre viejo y cansado; mientras he podido mantener los dominios para ti y para mí, lo he hecho. Tú eres un hombre joven y estás en la flor de la virilidad y la juventud. A ti te corresponde mantener tus dominios.

—Si dependiera de mí, ahora no pondrías entre mis manos la posesión de tus dominios ni yo me habría marchado de la corte de Arturo —respondió Gereint.

—Te entrego mis dominios y hoy te prestarán homenaje.

Gwalchmei dijo entonces:

—Lo mejor que puedes hacer es satisfacer hoy a los solicitantes y recibir mañana los homenajes de tus vasallos.

Entonces reunieron a los solicitantes y Kadyrieith se dirigió hacia ellos para sopesar sus intenciones y preguntar a cada uno lo que deseaba. Las gentes de Arturo comenzaron a dar y en seguida vinieron las gentes de Kernyw, que también empezaron a hacer dones. La distribución no duró mucho tiempo, de tal modo se apresuraban todos a dar. Nadie de los que se presentaron regresó sin haber sido satisfecho. Pasaron aquel día y aquella noche del modo más agradable.

Al día siguiente, Erbin rogó a Gereint que enviara mensajeros a sus vasallos para preguntarles si les parecía bien que fuera a recibir su homenaje y si tenían que exponerle alguna queja contra él. Gereint envió mensajeros a sus hombres de Kernyw para hacerles estas preguntas. Respondieron que experimentaban el mayor júbilo y honor por

la noticia de que Gereint iba a recibir su homenaje. Y Gereint recibió en seguida el homenaje de todos los que se encontraban allí y aún pasaron juntos la tercera noche. Al día siguiente, las gentes de Arturo manifestaron el deseo de partir.

—Es demasiado pronto para que os marchéis —dijo Gereint—. Permaneced conmigo hasta que haya terminado de recibir homenaje de los nobles que tengan intención de acudir ante mí.

Permanecieron allí hasta que hubo terminado y luego partieron hacia la corte de Arturo. Gereint y Enid los acompañaron hasta Diganhwy. Al separarse, Ondyaw, hijo del duque de Borgoña, dijo a Gereint:

—Dirígete a los límites de tus dominios y señálalos con precisión. Si los obstáculos te resultan demasiado gravosos, hazlo saber a tus compañeros.

—Dios te lo pague —dijo Gereint—. Así lo haré.

Gereint se dirigió a los límites de sus dominios, llevando con él como guías a los nobles más expertos. Tomó posesión de los límites más alejados que le mostraron.

Como era su costumbre durante su estancia en la corte de Arturo, frecuentó los torneos, combatió con los hombres más valientes y más fuertes, hasta que fue celebre en toda la región como lo había sido antaño, y enriqueció a su corte, compañeros y nobles con los mejores caballos, las mejores armas y las mejores joyas.

No cejó hasta que su gloria se hubo extendido por todo el reino. Pero cuando adquirió conciencia de ello comenzó a amar el reposo y las comodidades. Nadie allí merecía que combatiera con él. Amó a su mujer y la paz de la corte, la música y las distracciones y permanecía así mucho tiempo en su casa. Pronto prefirió retirarse en su habitación con su mujer de forma que nada le complacía salvo aquello, y así perdió el corazón de sus nobles, el gusto por la caza y las distracciones, y el corazón de las gentes de su corte, hasta tal punto que en

secreto murmuraban y hacían burlas de él por haberse separado completamente de su compañía por amor a una mujer. Y aquellas palabras llegaron a oídos de Erbin. Éste repitió lo que había oído a Enid y le preguntó si era ella la que hacía actuar así a Gereint y le predisponía a separarse de su casa y de su ambiente.

—No, a fe mía —respondió ella—, lo declaro ante Dios y no hay nada que me resulte más odioso que esto.

Y Enid no sabía qué hacer. Le resultaba difícil revelarle aquello a Gereint y menos aún podía dejar de advertirle acerca de lo que había oído. Y por esta razón se apoderó de ella un gran dolor.

Una mañana de verano estaban en la cama. Gereint dormido en el borde de la cama y Enid despierta en la habitación vidriada. Los rayos del sol penetraban resplandecientes hasta la cama. Las ropas se habían deslizado, descubriendo el pecho y brazos de Gereint. Enid le contempló y pensó cuán hermoso y noble era, y exclamó:

—Que la desgracia caiga sobre mí si estos brazos y este pecho pierden toda la gloria y reputación que habían conquistado por mi culpa.

Hablando así, dejó caer abundantes lágrimas, que cayeron sobre el pecho de Gereint, a quien despertaron las palabras y aquellas lágrimas, y se apoderó de él la idea de que ella no hablaba así por amor a él, sino por amor a otro al que prefería, y porque deseaba alejarse de él. Gereint se turbó de tal forma que llamó a su escudero y le dijo:

—Prepara en seguida mi caballo y mis armas —y dirigiéndose a Enid dijo—: Levántate y vístete. Haz que preparen tu caballo y vístete con la peor ropa que tengas para cabalgar. No regresarás aquí antes de que hayas comprobado si es cierto que he perdido completamente mi valor como afirmabas, ni tampoco hasta que ya no desees encontrarte a solas con él<sup>[308]</sup>.

Enid se levantó en seguida y se vistió con ropas sencillas.

—No sé cuáles son tus pensamientos, señor —dijo ella.

—Ni lo sabrás ahora —respondió.

Gereint se dirigió junto a Erbin.

—Señor —dijo—, parto por un asunto y no sé cuándo estaré de vuelta. Vigila tus dominios hasta mi regreso.

—Así lo haré —respondió—, pero me sorprende que partas tan súbitamente. ¿Y quién viajará contigo? No eres hombre al que convenga atravesar solo la tierra de Lloegyr.

—Sólo vendrá conmigo una persona.

—Dios te aconseje, hijo mío, y puedan muchas gentes de Lloegyr necesitar tu ayuda —dijo Erbin.

Gereint fue a buscar su caballo y lo encontró equipado con pesadas y brillantes armas extranjeras. Ordenó a Enid que montara a caballo y que fuera delante a una buena distancia.

—No vuelvas sobre tus pasos por mucho que veas y oigas, y a menos que yo te hable, no me dirijas la palabra.

Y así se pusieron en camino. Y no eligió para el viaje el camino más agradable ni el más frecuentado, sino el más desierto y salvaje, aquél donde con mayor seguridad encontrarían a ladrones, vagabundos y venenosas bestias salvajes. Llegaron al camino principal, lo siguieron y vieron un gran bosque junto a ellos. Atravesaron el bosque y al salir vieron a cuatro caballeros. Éstos les miraron y uno de ellos dijo:

—Es ésta una buena ocasión para conseguir dos caballos, armas y mujer. No nos costará mucho esfuerzo quitárselo a ese caballero solitario, cabizbajo, abatido y necio.

Enid oyó aquellas palabras, pero no sabía qué hacer por temor a Gereint: si debía decírselo o callarse.

—La venganza de Dios caiga sobre mí —dijo finalmente — si no prefiero la muerte de su mano que de la mano de otro.



Si ha de matarme que lo haga, pero le advertiré antes de que le maten por sorpresa. —Esperó a Gereint hasta que estuvo cerca — Señor, ¿has oído lo que han dicho esos hombres de ti?

Gereint alzó la cabeza y la miró encolerizado.

—Tú no tenías otra cosa que hacer, salvo obedecer la orden que te he dado, es decir, callarte. Nada me importan tus advertencias, y no tengo el menor temor, aunque desees verme muerto o despedazado por esas gentes.

En aquel momento, el primero de ellos bajó su lanza y se precipitó contra Gereint. Gereint no le recibió como hombre débil. Esquivó el golpe y a su vez golpeó al caballero en medio del escudo de tal forma que partió el escudo y le rompió las armas. Un codo del asta de la lanza penetró en el cuerpo y lo arrojó al suelo por encima de las grupas de su caballo. El segundo caballero le atacó con furor al ver a su compañero muerto; Gereint lo derribó de un solo golpe y lo mató como al anterior. El tercero cargó contra él y murió de la misma forma, y también mató al cuarto.

Enid observaba triste y apenada. Gereint desmontó, quitó las armas a los muertos y las colocó en las sillas. Ató a los caballos juntos por el freno y volvió a montar en su caballo.

—Coge los cuatro caballos y guíalos —le dijo—. Irás delante, como te había ordenado hace un rato, y no me dirigirás la palabra si yo no te hablo. Si no lo haces así, por Dios que no quedarás sin castigo.

—Haré lo que pueda para satisfacerte, señor —respondió.

Avanzaron a través de un bosque, lo abandonaron y llegaron a una vasta llanura. En medio de la llanura había un bosquecillo espeso y lleno de maleza. Desde allí vieron acercarse a ellos a tres caballeros montados sobre caballos bien equipados y protegidos con armas de la cabeza a los pies, ellos y sus caballos. Enid los observó con atención. Cuando estuvieron cerca, les oyó decir:

—Esto es un buen hallazgo —dijeron—. Sin esfuerzo conseguiremos cuatro caballos y cuatro armas completas. También nos apoderaremos de la doncella, pues nada hay que temer de ese caballero cabizbajo.

—Es verdad —se dijo ella—. Estará fatigado después de haber combatido hace un momento con los caballeros. La venganza de Dios caiga sobre mí si no le advierto. —Esperó a Gereint y cuando estuvo cerca de ella le dijo— Señor, ¿has oído las palabras de aquellos hombres respecto a ti?

—¿Qué pasa? —preguntó.

—Están diciendo que conseguirán todo el botín a buen precio.

—Por mí y por Dios, mucho más doloroso me resulta que no te calles ni te conformes a mi orden, que las palabras de esas gentes —exclamó Gereint.

—Señor, no quiero que te cojan por sorpresa —dijo Enid.

—Cállate. Nada me importa lo que me digas —contestó Gereint.

En aquel momento uno de los caballeros bajó la lanza, se dirigió hacia Gereint y le golpeó con buen provecho, pensaba él. Pero Gereint recibió el golpe tranquilamente y lo desvió. Entonces arremetió contra el caballero y le dio tal golpe que de nada le sirvieron las armas y la punta de la lanza y buena parte del asta le atravesaron el cuerpo, cayendo al suelo por encima de las grupas de su caballo cuan largos eran su brazo y lanza. Los otros dos caballeros arremetieron contra él, pero no corrieron mejor suerte que el anterior.

La doncella se había detenido y observaba ansiosa por miedo a que Gereint fuera herido en el combate con aquellos hombres, pero con gran júbilo al verle llevar ventaja. Gereint desmontó, ató los tres equipos de armas en las tres sillas y juntó a los tres caballos por el freno, de modo que llevaba con él siete caballos. Luego volvió a montar y ordenó a la joven que los condujera.

—Será mejor que no digas nada, ya que no obedeces mis órdenes.

—Lo haré, señor, mientras pueda, pero no podré ocultarte las palabras amenazadoras y terribles que oiga respecto a ti de los extranjeros que viajan por estas tierras salvajes.

—Por mí y por Dios, nada me importa lo que me digas. Cállate ahora.

—Lo haré, señor, mientras pueda.

La joven siguió su camino con los caballos delante y guardó una distancia.

Al salir del bosquecillo del que hemos hablado más arriba, atravesaron una amplia región, llana y hermosa. A lo lejos vieron un bosque, y salvo el lindero más cercano, no pudieron distinguir ningún otro lado ni límite del bosque. Llegaron al bosque y al salir vieron a cinco caballeros llenos de ímpetu y fuerza montados en caballos de guerra gruesos y robustos de amplios ollares y paso brioso. Hombres y caballos iban completamente armados. Cuando estuvieron más cerca, Enid oyó sus palabras:

—Hemos hecho un buen hallazgo que no nos costará ningún esfuerzo. Conseguiremos todos los caballos y las armas, y también la doncella, pues no hay nada que temer de ese caballero solitario, debilitado, cabizbajo y triste.

Enid se inquietó mucho al oír las palabras de aquellos hombres, pero no sabía qué hacer. Al final decidió advertir a Gereint. Volvió grupas hacia él.

—Señor —le dijo—, si hubieras oído las palabras de aquellos hombres como yo las he oído, tendrías más cuidado.

Gereint sonrió con amargura y acritud y dijo:

—Continúas infringiendo mis prohibiciones; puede que tengas que arrepentirte muy pronto.

En el mismo momento, los caballeros arremetieron contra él y Gereint venció a los cinco de modo extraordinario, colocó las armas en las cinco sillas, ató juntos a los doce caballos por el freno y se los confió a la doncella.

—No sé de qué me sirve dar órdenes —dijo—. Por esta vez, que mis órdenes te sirvan de advertencia.

La doncella siguió su camino hacia el bosque y guardó la distancia tal como Gereint le había ordenado, y si la cólera se lo hubiera permitido le habría resultado duro de ver a una doncella como ella obligada a una marcha tan penosa a causa de los caballos. Marcharon a través del bosque, que era espeso y vasto, y la noche les sorprendió en el bosque.

—Doncella —dijo Gereint—, de nada nos servirá empeñarnos en continuar nuestro camino.

—Bien, señor —respondió ella—; haremos lo que desees.

—Lo mejor que podemos hacer es desviarnos del camino para reposar en el bosque y esperar a que amanezca.

—Con mucho gusto —dijo Enid.

Y así lo hicieron. Desmontó del caballo y ayudó a desmontar a Enid.

—Estoy tan cansado que me dormiré —le dijo—. Vigila tú los caballos y no te duermas.

—Lo haré, señor —respondió.

Durmió con sus armas y pasó así la noche, que no era muy larga en aquella época del año. Cuando Enid vio despuntar el alba le miró para ver si dormía; en aquel momento se despertó.

—Señor, hace un rato que intentaba despertarte —le dijo.

Por cansancio, Gereint no dijo nada, aun cuando no le había autorizado a hablar. Se levantó y le dijo:

—Coge los caballos, ve delante y guarda la distancia como debiste hacer ayer.

Ya había transcurrido parte del día cuando dejaron el bosque y llegaron a un gran claro muy llano. A ambos lados se extendían praderas y segadores cortaban allí el heno. Llegaron a un río y los caballos bajaron hasta allí y, cuando hubieron bebido, subieron por una pendiente bastante elevada. Allí encontraron a un joven delgado, con una toalla alrededor del cuello o un fardo y en la mano un pequeño cántaro azul y encima una copa. El criado saludó a Gereint.

—Dios esté contigo —dijo Gereint—, ¿de dónde vienes?

—De la ciudad que está delante de ti. ¿Te disgustaría, señor, que te preguntara de dónde vienes?

—No —dijo Gereint—, acabo de atravesar aquel bosque.

—En tal caso no debiste pasar bien la noche y no debes tener nada para comer ni para beber.

—No, ciertamente, por mí y por Dios.

—¿Quieres seguir mi consejo? Acéptame esta comida.

—¿Qué comida?

—El almuerzo que llevaba a aquellos segadores: pan, carne y vino. Si quieres, señor, no recibirán nada de todo esto.

—Acepto —dijo Gereint—. Dios te lo pague.

Gereint desmontó del caballo. El criado ayudó a desmontar a Enid. Se lavaron y comieron. El criado cortó el pan, les dio de beber y les sirvió con gran solicitud. Cuando hubieron terminado, el joven se levantó y dijo a Gereint:

—Señor, con tu permiso iré a buscar comida para los segadores.

—Ve primero a la ciudad —respondió Gereint—, y procúrame alojamiento en el mejor lugar que conozcas y donde los caballos puedan estar a sus anchas. Coge el caballo y las armas que quieras en pago a tu servicio y provisiones.

—Dios te lo pague; eso habría bastado para pagar un servicio mucho mayor que el mío.

El criado se dirigió a la ciudad y reservó el alojamiento mejor y más confortable que conocía. Luego se dirigió con su caballo y sus armas a la corte, fue a ver al conde y le contó toda la aventura.

—Señor —dijo seguidamente—, voy a buscar al caballero para indicarle su alojamiento.

—Ve, si lo deseara, aquí sería bien recibido —dijo el conde.

El criado regresó junto a Gereint y le informó que sería bien recibido por el conde en su propia corte. Pero Gereint no deseaba nada salvo ir a su propio hospedaje. Al llegar, encontró una habitación confortable, con abundancia de paja y ropa, y amplio establo para los caballos. El criado cuidó de que fueran bien servidos. Cuando se hubieron despojado de sus ropas, Gereint dijo a Enid:

—Ve al extremo de la habitación y no pases de ahí. Si quieres, haz venir a la mujer de la casa.

—Lo haré como dices —respondió.

En aquel momento el hostelero acudió junto a Gereint, le saludó, dio la bienvenida y preguntó si había tomado su comida. Él respondió que sí. El criado le dijo entonces:

—¿Deseas beber o comer algo antes de que vaya a ver al conde?

—Sí, tráeme bebida —respondió.

Entonces el criado fue a la ciudad y volvió con la bebida. Empezaron a beber, pero al poco rato Gereint dijo:

—Necesito dormir.

—Bien —dijo el criado—; mientras duermes, iré a ver al conde.

—Ve y vuelve cuando te lo pida.

Gereint se durmió y Enid también.

El criado acudió junto al conde y el conde le preguntó dónde se hospedaba el caballero.

—Tendré que ir pronto a servirle —dijo el criado.

—Ve —dijo el conde— y salúdale de mi parte. Dile que iré a verle.

—Ahí lo haré —respondió el criado.

El criado llegó cuando ya era momento de despertarse. Se levantaron y fueron a pasear. Cuando les pareció oportuno, comieron y el criado les sirvió. Gereint preguntó al hostelero si había con él compañeros a los que quisiera invitar.

—Los tengo —respondió.

—Tráelos aquí para que coman en abundancia todo lo mejor que pueda encontrarse en la ciudad a mi cuenta.

El hostelero llevó allí a sus mejores compañeros para que comieran en abundancia a cuenta de Gereint. En esto llegó el conde con once caballeros ordenados a visitar a Gereint. Éste se levantó y le saludó.

—Dios esté contigo —dijo el conde.

Se sentaron cada uno según su rango. El conde conversó con Gereint y le preguntó cuál era el objetivo de su viaje.

—Ninguno, salvo buscar aventuras y realizar las empresas que me plazcan —respondió.

Entonces el conde miró a Enid con atención y pensó que jamás había visto a una joven más hermosa ni mejor dotada y puso en ella su corazón y sus pensamientos.

—¿Me permites que vaya a conversar con aquella doncella? La veo muy apartada de ti —dijo a Gereint.

—Con mucho gusto —le respondió.

Se acercó a Enid y le dijo:

—Doncella, no hay placer para ti en semejante viaje acompañada de este hombre.

—No me resulta desagradable seguir el camino que a él le complace seguir —respondió.

—No tendrás a tus órdenes ni a servidores ni a doncellas.

—Prefiero seguir a este hombre que tener servidores y doncellas.

—¿Quieres un buen consejo? Quédate conmigo y pondré mi condado en tu posesión.

—No, por mí y por Dios, ese hombre es el único al que he dado mi fe y no le seré infiel.

—Haces mal. Si lo mato, tendré todo lo que quiera y cuando me canse de ti te echaré. Pero si consientes por amor a mí, habrá entre nosotros acuerdo indisoluble y eterno mientras vivamos.

Reflexionó las palabras del conde y le pareció más sensato inspirarle confianza y animarle.

—Señor —dijo—, lo mejor que puedes hacer para que no se me acuse de infiel es venir aquí y llevarme contigo, como si yo no supiera nada.

—Así lo haré —respondió.

En esto, se levantó, se despidió y salió con sus hombres.

Por el momento, ella no contó a Gereint su conversación con el conde, por miedo a acrecentar su cólera, inquietud y ansiedad. Se fueron a dormir y al empezar la noche Enid durmió un poco, pero a medianoche se despertó y arregló todas las armas de Gereint, de modo que no tuviera más que ponérselas y con mucho miedo se acercó temblorosa al borde de la cama de Gereint y en voz baja y dulcemente le dijo:

—Señor, despiértate y vístete. Oye la conversación que he tenido con el conde y sus intenciones con respecto a ti.

Enid contó a Gereint toda la conversación. Aunque se irritó con ella, tuvo en cuenta su advertencia y se vistió. Enid encendió una candela para iluminar mientras se vestía.



—Deja la candela y dile al hostelero que venga.

Ella obedeció. El hostelero acudió junto a Gereint.

—¿Sabes cuánto te debo? —le dijo.

—Poca cosa, creo, señor.

—Sea cual sea mi deuda, coge once caballos y las armas que hay en ellos.

—Dios te lo pague, señor. Pero no he gastado en ti ni el valor de una sola arma.

—¡Qué importa! Serás el más rico de todos. Amigo, ¿quieres servirme de guía hasta que salgamos de la ciudad?

—Con mucho gusto; ¿y en qué dirección quieres ir?

—Desearía ir en dirección opuesta al lugar por donde entré en la ciudad.

El hostelero le sirvió de guía hasta que no le necesitó. Entonces ordenó a Enid que tomara la delantera como antes y ella así lo hizo. El hostelero regresó a su casa. Apenas acababa de regresar cuando oyó el mayor tumulto que jamás hubiera oído. Miró fuera de la casa y vio a ochenta caballeros completamente armados y al conde Dwinn a su cabeza.

—¿Dónde está el caballero? —preguntó el conde.

—Por tu mano, señor —dijo el hostelero—, se encuentra a buena distancia de aquí, pues hace ya un rato que se ha marchado.

—¿Por qué le has dejado ir sin advertirme, villano?

—Señor, tú no me lo habías ordenado. Si lo hubieras hecho, no le habría dejado ir.

—¿Qué dirección crees que ha tomado?

—No lo sé, pero ha seguido el camino principal.

Volviéron grupas en aquella dirección, vieron las huellas de los caballos, las siguieron y llegaron al camino principal.

Cuando Enid vio despuntar el alba, miró hacia atrás y vio como una gran niebla o nube que se acercaba cada vez más. Se inquietó y pensó que el conde y su hueste les perseguían. En aquel momento vio aparecer fuera de la nube a un caballero.

—A fe mía —dijo—, le advertiré aunque me mate, prefiero morir de su mano que verle muerto sin haberle prevenido.

—Señor —le dijo—, ¿no ves a ese hombre que se dirige hacia ti seguido de muchos otros?

—Lo veo —respondió—, y por más que se te ordene silencio, no te callarás jamás. No tendré en cuenta tu advertencia y no me digas una palabra más.

Se volvió contra el caballero y de un primer golpe lo derribó a los pies del caballo. Y los derribó a todos de un primer golpe hasta que sólo quedó uno de los ochenta caballeros. El vencido siempre era sustituido por uno más fuerte, salvo el conde, que quedó el último, y cuando al final el conde arremetió contra él, quebró la primera lanza y luego una segunda. Entonces Gereint se volvió contra él y le golpeó con la lanza en medio del escudo de tal forma que el escudo se quebró y le rompió todas las armas. Cayó al suelo por encima de las grupas de su caballo y la vida le peligró. Gereint se acercó a él y el ruido de los cascos del caballo hizo que el conde se recobrara del desmayo.

—Señor, merced —dijo a Gereint.

Gereint le concedió merced. Y todos se fueron llenos de heridas mortales y con miembros rotos por los violentos golpes que habían recibido de Gereint y por las caídas en un suelo tan duro sobre el que habían sido derribados.

Gereint siguió adelante por el camino donde se encontraba y la doncella guardó la distancia. Cerca de ellos vieron un gran valle, el más hermoso que jamás hubieran visto, atravesado por un gran río. Sobre el río vieron un puente al que conducía un camino. Más arriba del puente, en el otro lado, vieron una

ciudad fortificada, la más bella del mundo. Cuando se dirigía hacia el puente, Gereint vio venir hacia él, a través de un bosquecillo espeso, a un caballero montado sobre un caballo grueso y grande, fogoso pero dócil.

—Caballero —le dijo—, ¿de dónde vienes?

—Vengo de aquel valle y de aquella hermosa ciudad fortificada —respondió.

—¿A quién pertenece ese hermoso valle y esa hermosa ciudad fortificada?

—Te lo diré gustoso: los francos le llaman Gwiffret Petit y los galeses Brenhin Bychan (Pequeño Rey).

—Quiero ir a ese puente y al gran camino que pasa junto a la ciudad.

—No pongas los pies en la tierra que está al otro lado del puente, si no quieres enfrentarte con él; según su costumbre, ningún caballero puede pasar por sus tierras sin combatir con él.

—Por mí y por Dios, seguiré ese camino a pesar de él —respondió Gereint.

—Si lo haces, sufrirás vergüenza y afrenta —le dijo el caballero.

Entonces Gereint, enfurecido y lleno de cólera, siguió por el camino, como había sido su intención antes de hablar con el caballero. Pero no era el camino que llevaba a la ciudad desde el puente por el que había pasado, sino un camino que conducía a unas tierras áridas y muy elevadas, de amplios horizontes.

En esto vio que se le acercaba un caballero montado sobre un caballo de guerra fuerte y grueso, de paso brioso, con anchos cascos y amplio pecho. Caballero y caballo iban completamente armados. Al alcanzar a Gereint, exclamó:

—Dime, señor, ¿es por ignorancia o por presunción que intentas hacerme perder mi privilegio y violar mi costumbre?

—No sabía que el camino estuviera prohibido a nadie —respondió Gereint.

—Puesto que no lo sabías, ven conmigo a mi corte para darme satisfacción.

—No iré de ningún modo, a fe mía —replicó—. No iré a la corte de tu señor, a menos que tu señor fuera Arturo.

—Por la mano de Arturo —exclamó—, tendré satisfacción de ti o gran sufrimiento deberás causarme.

Sin más, arremetieron uno contra otro y un escudero fue a proveerles de lanzas a medida que las quebraban. Se golpearon tan dura y violentamente que los escudos perdieron todo su color. A Gereint no le resultaba nada fácil combatir con él, pues era muy pequeño y le costaba acertar los golpes y, en cambio, recibía muy duros golpes de él. No cesaron de combatir hasta que los caballos cayeron de rodillas y finalmente Gereint lo arrojó cabeza abajo al suelo. Pero entonces continuaron la lucha a pie, y se dieron golpes tan dolorosos, fuertes y duros que agujerearon sus yelmos, rompieron sus capuchas, estropearon sus armas hasta que el sudor y la sangre les cegaron. Al final, Gereint se enfureció, apeló a todas sus fuerzas y con cólera, rapidez y crueldad levantó su espada y le descargó en la cabeza un golpe tan mortal y penetrante como el veneno, que le rompió todas las armas de la cabeza, la piel y la carne hasta el hueso y entonces el Pequeño Rey arrojó su espada en el extremo más alejado del campo. Pidió a Gereint gracia y merced.

—La tendrás —dijo Gereint—, a pesar de tu falta de cortesía y a condición de que seas mi aliado, no vuelvas a arremeter contra mí en lo sucesivo y me socorras, si oyes que me encuentro en un apuro.

—Lo haré, señor, con placer.

Cuando le hubo dado su fe, añadió:

—Y tú, señor, sin duda vendrás conmigo a mi corte, para reponerte de tus fatigas y cansancio.

—No iré de ningún modo, por mí y por Dios —respondió Gereint.

Gwiffret el Pequeño vio entonces a Enid y le pesó mucho ver a una criatura tan noble como ella presa de tales sufrimientos.

—Señor —dijo a Gereint—, haces mal en no permitirte descanso ni darte reposo. Si en este estado te ocurre una aventura difícil, no te será fácil llevarla a buen término.

Gereint no deseaba nada salvo seguir su camino y montó en su caballo, cubierto de sangre. La doncella guardó la distancia. Marcharon hacia un bosque que vieron cerca de ellos. Hacía mucho calor y las armas se pegaban a la carne por el sudor y la sangre. Al llegar al bosque, se detuvo bajo un árbol para evitar el calor. El dolor de las heridas se dejó sentir entonces más vivamente que en el momento en que las había recibido. Enid se detuvo bajo otro árbol. En esto oyeron el sonido de los cuernos y de un tumulto de gente: era Arturo y su séquito que bajaban al bosque. Gereint se preguntaba qué ruta tomar para evitarles, cuando apareció un hombre a pie: era el criado del senescal de la corte. Fue a ver al senescal y le contó qué tipo de caballero había visto en el bosque. El senescal hizo ensillar su caballo, cogió su lanza y su escudo y se dirigió junto a Gereint.

—Caballero —le dijo—, ¿qué haces aquí?

—Estoy bajo este refrescante árbol para evitar el ardor y el calor del sol —respondió.

—¿Quién eres y cuál es el motivo de tu viaje? —preguntó.

—Buscar aventuras y seguir el camino que me plazca —dijo Gereint.

—Bien —dijo Kei<sup>[309]</sup>—, ven conmigo a visitar a Arturo, que está cerca de aquí.

—No pienso ir, por mí y por Dios —replicó Gereint.

—Tendrás que venir —le respondió Kei.

Y Gereint conoció a Kei, pero Kei no le reconoció. Entonces Kei arremetió contra él lo mejor que pudo. Gereint se irritó y le golpeó con el extremo de su lanza bajo el mentón y lo derribó al suelo cabeza abajo, y no deseó hacerle más daño.

Kei se levantó furioso. Montó en su caballo y volvió furioso a su alojamiento. Desde allí, se dirigió al pabellón de Gwalchmei.

—Señor, uno de mis servidores acaba de decirme que ha visto en el bosque a un caballero herido con las armas en muy mal estado. Harás bien en ir a ver si es verdad.

—No me importa ir —respondió Gwalchmei<sup>[310]</sup>.

—Entonces coge tu caballo y algunas armas, pues he oído contar que no es nada amable con los que van a verle.

Gwalchmei cogió su lanza y su escudo, montó a caballo y acudió junto a Gereint.

—Caballero —le dijo—, ¿cuál es tu viaje?

—Viajo por mis asuntos y busco aventuras.

—¿Me dirás quién eres y vendrás a visitar a Arturo, que está cerca de aquí?

—Por el momento no quiero decirte quién soy y no iré a ver a Arturo.

Y reconoció a Gwalchmei, pero Gwalchmei no le reconoció a él.

—Nadie dirá que te he dejado ir antes de saber quién eres —exclamó Gwalchmei.

Y arremetió con su lanza contra él y golpeó su escudo de modo que quebró la lanza y sus caballos quedaron frente a

frente. Entonces Gwalchmei le miró con atención y le reconoció.

—¡Oh, Gereint! —exclamó—, ¿eres tú?

—No soy Gereint —respondió.

—¡Gereint!, por mí y por Dios. Triste y sin razón es tu aventura.

Al mirar alrededor de él vio a Enid, la saludó y dio la bienvenida.

—Gereint —dijo Gwalchmei—, ven a ver a Arturo, tu señor y tu primo.

—No iré —respondió—, no estoy en situación de presentarme ante nadie.

En aquel momento uno de los escuderos acudió junto a Gwalchmei para saber noticias. Gwalchmei le envió para que contara a Arturo que Gereint estaba herido, que no quería ir a sus pabellones y que daba lástima verle en el estado en el que se encontraba. Y habló en voz baja para que Gereint no se enterara y añadió:

—Recomienda a Arturo que acerque su pabellón al camino, pues no quiere ir a verle por su propia voluntad y no es fácil obligarle en el estado en que se encuentra.

El escudero contó todo aquello a Arturo y éste hizo trasladar su pabellón hasta el borde del camino. Entonces el corazón de Enid se regocijó y Gwalchmei intentó hacer entrar en razón a Gereint a lo largo de todo el camino hasta el lugar donde los pajes estaban levantando el pabellón de Arturo en el borde del camino.

—Salud, señor —dijo Gereint.

—Dios esté contigo —respondió Arturo—. ¿Quién eres?

—Es Gereint —dijo Gwalchmei—. Por su propia voluntad no habría venido a verte hoy.

—En verdad —respondió Arturo—, necesita consejo.

En aquel momento Enid llegó junto a Arturo y le saludó.

—Dios esté contigo —respondió—. ¿Qué significa este viaje, Enid?

—No sé, señor —dijo ella—, pero mi deber es seguir el mismo camino que a él le plazca seguir.

—Señor —dijo Gereint—, con tu permiso vamos a continuar nuestro camino.

—¿A dónde? —preguntó Arturo—. No puedes continuar así, a menos que quieras morir.

—No me permitió que le invitara —dijo Gwalchmei.

—A mí me lo permitirá —dijo Arturo—. Además, no se irá de aquí hasta que esté curado.

—Preferiría, señor, que me dejaras continuar mi camino —dijo Gereint.

—No lo haré, por mí y por Dios —replicó Arturo.

Hizo llamar a las doncellas para que condujeran a Enid al alojamiento. Gwenhwyvar y todas las damas le dieron la bienvenida. Le quitaron sus ropas y le pusieron otras. Arturo llamó a Kadyrieith y le ordenó que levantara un pabellón para Gereint y sus médicos y le encargó ocuparse de que no le faltara nada de lo que le pidiera. Kadyrieith lo hizo tal como le habían ordenado: y condujo a Morgan Tut y a sus discípulos junto a Gereint. Arturo y su corte permanecieron allí casi un mes cuidando de Gereint.

Cuando Gereint se sintió restablecido, fue a ver a Arturo y le pidió permiso para seguir su camino.

—No sé si ya estás curado —dijo Arturo.

—Lo estoy con toda seguridad —respondió Gereint.

—En este asunto no confiaré en ti, sino en los médicos que te han cuidado.

Reunió a los médicos y les preguntó si era verdad.



—Es verdad —dijo Morgan Tut.

Arturo le dio permiso para partir y él mismo abandonó aquellos lugares. Gereint ordenó a Enid que fuera delante y guardara distancia, tal como había hecho antes. Ella se puso en marcha y siguió el camino principal. Cuando marchaban así, oyeron los gritos más agudos del mundo cerca de ellos.

—Espérame aquí, yo iré a ver qué son esos gritos —dijo Gereint a Enid.

—Lo haré —respondió ella.

Se marchó y llegó a un claro que estaba cerca del camino. En el claro vio dos caballos, uno con una silla de hombre, otro con una silla de mujer y un caballero armado y muerto. Una doncella con ropas de montar se lamentaba inclinada sobre el caballero.

—Señora —dijo—, ¿qué te ha sucedido?

—Pasábamos por aquí yo y el hombre al que más amaba cuando de pronto cayeron sobre nosotros tres gigantes y despreciando toda justicia lo mataron.

—¿Por dónde han ido? —preguntó Gereint.

—Por allí, por el camino principal —respondió la doncella.

Regresó junto a Enid y le dijo:

—Ve junto a la dama que está allá abajo y espérame allí, si vuelvo —le dijo.

Mucho le entristeció aquella orden. No obstante, se dirigió junto a la doncella, a la que daba pena oír. Y Enid estaba persuadida de que Gereint no volvería nunca.

Gereint persiguió a los gigantes y los alcanzó. Cada uno de ellos era más grande que tres hombres y sobre sus hombros llevaban enormes mazas. Se precipitó sobre uno de ellos y le atravesó el cuerpo con la lanza, la retiró y atravesó al segundo del mismo modo. Pero el tercero se volvió contra él y le

golpeó con su maza, de modo que le rompió el escudo y su hombro paró el golpe. Todas sus heridas se volvieron a abrir y empezó a perder sangre. En esto desenvainó la espada, se abalanzó sobre el gigante y le golpeó tan dura, rápida y terriblemente en la cabeza que le hundió la cabeza y el cuello hasta los hombros, y cayó muerto. Entonces fue al lugar donde estaba Enid y, al verla, cayó sin vida del caballo. Enid lanzó terribles y agudos gritos y corrió al lugar donde había caído. Al oír sus gritos, el conde Limwris y su séquito, que seguían aquel camino, se dirigieron hacia allí.

Al ver a Enid, el conde dijo:

—Señora, ¿qué te ha sucedido?

—Buen señor —respondió—, ha muerto el hombre que más amaba y al que amaré siempre.

—Y a ti, ¿qué te ha sucedido? preguntó a la otra dama.

—Aquél al que yo más amaba ha muerto —dijo ella.

—¿Quién los mató? —preguntó.

—Los gigantes habían matado al hombre que más amaba. El otro caballero fue en su persecución y volvió en el estado que ves, habiendo perdido demasiada sangre. No creo que los haya dejado sin haber matado a alguno de ellos y quizá a todos.



El conde hizo enterrar al caballero muerto y pensó que a Gereint aún le quedaba algo de vida. Para ver si volvía a la vida, lo hizo transportar a su corte en su escudo como si fuese un ataúd.

Las dos doncellas le acompañaron a la corte. Cuando llegaron, trasladaron a Gereint del ataúd y lo colocaron sobre una tabla que había en la sala. Todos se quitaron sus ropas y el conde rogó a Enid que hiciera lo mismo y se pusiera otra túnica.

—Dama, no estés tan triste —replicó el conde.

—No te resultará fácil convencerme.

—Obraré de modo que no tengas motivos para estar triste, suceda lo que suceda a este caballero, muera o viva. Tengo un

buen condado, que pondré en tus manos. De ahora en adelante serás feliz.

—Pongo a Dios por testigo que no lo seré mientras viva —respondió Enid.

—Ven a comer —dijo el conde.

—No pienso ir, por mí y por Dios —replicó ella.

—Vendrás, por mí y por Dios —dijo el conde.

La llevó a la mesa en contra de su voluntad y le pidió con insistencia que comiera.

—Pongo a Dios por testigo que no comeré hasta que coma el que está en el ataúd —dijo Enid.

—Es ésa una palabra que no podrás mantener, ¿no está acaso muerto ese hombre? —dijo el conde.

—Deberé intentarlo —dijo Enid.

Entonces le ofreció una copa llena de vino.

—¡Caiga sobre mí la vergüenza, si bebo antes de que él beba!

—¡En verdad —exclamó el conde—, no intentaré ya ser cortés contigo, siendo tú tan descortés!

Le dio una bofetada y ella lanzó un agudo y penetrante grito. Experimentó un dolor mayor que nunca al pensar que si Gereint estuviera vivo no le habrían abofeteado de aquel modo.

Con aquellos gritos Gereint se recobró de su desvanecimiento, se incorporó y encontrando su espada en el hueco del escudo se lanzó sobre el conde y le descargó un furioso y mortal golpe en la cabeza, de tal forma que lo partió en dos y la espada se clavó en la mesa. Todo el mundo abandonó las mesas y huyó. El miedo no se apoderó tanto de ellos por ver al hombre vivo, sino por la visión del muerto levantándose para golpearles. En esto Gereint miró a Enid y

sintió doble dolor al ver a Enid tan pálida y por comprender que era inocente.

—Señora —le dijo—, ¿sabes dónde están nuestros caballos?

—Sé dónde está el tuyo, pero no sé dónde ha ido el mío. Tu caballo está en la casa de allá abajo.

Allí se dirigió e hizo salir a su caballo, montó en él y levantando a Enid del suelo, la colocó entre él y el arzón delantero y se alejó.

Mientras cabalgaban así, entre dos setos, y empezando la noche a vencer al día, vieron de pronto entre ellos y el firmamento astas de lanzas que les perseguían y oyeron ruido de cascos de caballos y el clamor de una hueste.

—Oigo que vienen detrás de nosotros —dijo Gereint—. Te dejaré al otro lado del seto.

En aquel momento un caballero se dirigió hacia él con la lanza bajada. Al verle, Enid exclamó:

—Señor, ¿qué gloria podrías conquistar matando a un hombre muerto quienquiera que seas?

—Cielos —dijo—, ¿será éste Gereint?

—Con toda seguridad, por mí y por Dios, ¿y quién eres tú?

—Yo soy el Pequeño Rey; vengo en tu ayuda, porque supe que estabas en peligro. Sí hubieras seguido mi consejo, no habrías sufrido tantas desgracias.

—Nada se puede hacer contra la voluntad de Dios —respondió Gereint—. No obstante, un buen consejo puede procurar mucho bien.

—No hay duda, y ahora puedo darte un buen consejo. Vas a venir conmigo a la corte de mi cuñado, que está muy cerca de aquí, para hacerte tratar por los mejores médicos del reino.

—Iremos con mucho gusto —respondió Gereint.

Dieron a Enid el caballo de uno de los escuderos y se dirigieron a la corte del barón. Allí les recibieron bien y encontraron atenciones y servicio. Al día siguiente por la mañana empezaron a buscar médicos. No tardaron en llegar y le cuidaron hasta que estuvo completamente curado. Mientras tanto había encargado al Pequeño Rey que reparara sus armas de modo que estuvieran en tan buen estado como nunca. Permanecieron allí un mes y quince días. El Pequeño Rey dijo entonces a Gereint:

—Ahora iremos a mi corte para descansar y disfrutar.

—Si lo deseas —dijo Gereint—, te acompañaremos durante un día, pero luego regresaremos.

—Con mucho gusto —dijo el Pequeño Rey—. Vámonos.

En la juventud del día, se pusieron en camino. Enid se mostraba con ellos más feliz y alegre de lo que nunca lo había estado. Llegaron al camino principal y vieron que se dividía en dos. Por uno de los caminos vieron acercarse a ellos a un hombre. Gwiffret le preguntó:

—¿De dónde vienes?

—Vengo de cumplir misiones de aquel país —respondió.

—Dime —dijo Gereint—, ¿cuál de los dos caminos es mejor coger?

—Harás mejor cogiendo este de aquí —le dijo—. Si vas por el otro, no volverás. Allí hay un cerco de nubes y juegos encantados. De todos los que han ido, nadie ha regresado. Allí está la corte del conde Owein. No permite que nadie vaya a alojarse en la ciudad, a menos de que no lo haga en su corte.

—Por mí y por Dios, ese camino seguiremos —dijo Gereint.

Y entonces, siguiendo aquel camino, llegaron a la ciudad. Se alojaron en el lugar que les pareció más bello y agradable de la ciudad. Cuando estaban allí, un joven escudero acudió junto a ellos y les saludó:

—Dios esté contigo —respondieron.

—Nobles, ¿qué intenciones tenéis?

—Alojarnos y pasar aquí la noche.

—El hombre al que pertenece esta ciudad no tiene por costumbre permitir que se aloje en ella a ningún noble, a menos de que vaya a verle a su corte. Venid, pues, a la corte.

—Con mucho gusto —dijo Gereint.

Siguieron al escudero y en la corte les acogieron bien. El conde fue a su encuentro en la sala y ordenó que prepararan las mesas. Se levantaron y fueron a sentarse: Gereint a un lado del conde y Enid al otro, el Pequeño Rey junto a Enid y la condesa junto a Gereint, cada uno según su dignidad.

Gereint pensaba en los juegos y creyendo que no le permitirían ir dejó de comer. El conde le miró y pensó que tenía miedo de ir a los juegos. Se arrepintió de haber instituido aquellos juegos, aunque sólo fuera por la pérdida de un hombre como Gereint, y si Gereint le hubiera pedido abolir aquellos juegos para siempre, lo habría hecho con gusto. Dijo a Gereint:

—¿En qué piensas? Si temes ir a los juegos, permitiré que no vayas, y en tu honor que nadie vaya nunca más.

—Dios te lo pague —dijo Gereint—, pero nada deseo tanto como ir y que me conduzcan hasta allí.

—Si lo prefieres así, lo haré con gusto.

—Sí, en verdad —respondió.

Comieron y tuvieron un servicio completo, abundancia de presentes y cantidad de bebidas. Terminada la comida, se levantaron. Gereint pidió su caballo y sus armas y se vistió y equipó a su caballo. Todas las huestes acudieron a los límites del cercado<sup>[311]</sup>.

El seto era tan alto que se elevaba hasta el cielo. Se veían estacas por todos lados y en cada una de ellas había clavada

una cabeza de hombre<sup>[312]</sup>, a excepción tan sólo de dos.

—¿Acompañará alguien al caballero o irá solo? —dijo entonces el Pequeño Rey.

—Nadie le acompañará —replicó Owein.

—¿Por qué lado se entra? —preguntó Gereint.

—No sé —dijo Owein—. Ve por el lado que mejor te parezca.

Y sin miedo ni vacilación se introdujo en la nube. Al salir de ella vio un gran vergel, con un espacio libre en el centro, donde vio un pabellón de brocado con la cúspide roja. La puerta estaba abierta. Frente a la puerta había un manzano y un gran cuerno de llamada estaba colgado de una rama del árbol. Gereint puso pie en tierra y entró, allí estaba una doncella sentada en una silla de oro. Frente a ella había otra silla vacía. Gereint se sentó.

—Señor —dijo la joven—, no te aconsejo que te sientes aquí.

—¿Por qué? —preguntó.

—Aquél a quien pertenece no ha permitido que nunca nadie se siente en ella.

—Nada me importa que le parezca mal.

En aquel momento oyeron un gran ruido cerca de la puerta. Gereint fue a ver qué ocurría y vio a un caballero<sup>[313]</sup> montado sobre un caballo de guerra de fuertes huesos, amplios ollares, brioso y fiero; una cota de armas dividida en dos partes le cubría a él y a su caballo y debajo llevaba todas las armas.

—Dime, señor, ¿quién te ha pedido que te sientes ahí? —preguntó a Gereint.

—Yo mismo —replicó.

—Has obrado mal al causarme semejante vergüenza y afrenta. Levántate de ahí para darme satisfacción por tu falta



de cortesía.

Gereint se levantó y en seguida combatieron. Quebraron un haz de lanzas, luego un segundo y después un tercero. Se daban uno a otro golpes duros, rápidos y violentos. Al final, Gereint se irritó, lanzó su caballo a todo galope, arremetió contra él y le golpeó justo en medio del escudo de tal modo que lo partió y la punta de la lanza penetró en sus armas. Todas las cinchas se rompieron y cayó al suelo cabeza abajo, por encima de las grupas de su caballo, cuan largas eran la lanza y el brazo de Gereint. Rápidamente desenvainó su espada y se dispuso a cortarle la cabeza.

—Merced, señor —le dijo—, y tendrás todo lo que quieras.

—Sólo quiero una cosa —respondió—. Que jamás vuelva a haber aquí juegos, ni cercos de nubes, ni encantamientos.

—Te lo concedo con mucho gusto, señor.

—Haz desaparecer la nube —le dijo Gereint.

—Toca el cuerno, y en cuanto suene la nube desaparecerá para siempre, pues no debía desaparecer antes de que un caballero me hubiera derribado.

Inquieta y triste estaba Enid en el lugar donde se había quedado pensando en Gereint. Gereint tocó el cuerno y al primer sonido la nube desapareció. Se reunieron todas las huestes y todo el mundo hizo la paz.

Aquella noche el conde invitó a Gereint y al Pequeño Rey. Al día siguiente por la mañana se separaron. Gereint se dirigió a sus dominios y a partir de entonces los gobernó de forma próspera<sup>[314]</sup>. Desde entonces su valentía y proezas no dejaron de proporcionarle gloria, al igual que a Enid.



## Notas

[<sup>1</sup>] H. Hubert, *Los celtas y la expansión céltica*, t. XXIII y XXIV, México, Uteha, 1957 (t. XXIII, p. 115 y ss.). <<

[2] Así por ej. O’Rahilly, Cf. J. Marx, *Les littératures celtiques*, Paris, P.U.F., 1967, p. 6 <<

[<sup>3</sup>] J. Markale, *Les celtes et la civilisation celtique, mythe et histoire*, París, Payot, 1969, p. 95 y ss. <<

[4] Cf. H. Hubert, cit., p. 158. <<

[5] Las correspondencias entre la mitología irlandesa y la galesa se ponen claramente de relieve en J. de Vries, *La religion des celtes*, París, Payot, 1963, p. 38 y ss. <<



[6] La inserción de las divinidades celtas en el sistema de clasificación indoeuropea se debe a J. Markale, *Les celtes*, cit. p. 383 y ss. Las posibles relaciones entre los dioses celtas y las divinidades clásicas las ha puesto de relieve, P. Mac Cana, *Celtic Mythology*, London, Hamlyn, 1970. <<

[7] Así lo resume, H. Hubert, cit., p. 36 y ss. Ver asimismo, v. Pisani, *Le lingue indoeuropee*, Brescia, Paideia, 1964, p. 36y ss. <<

[8] Cf. J. Pokomy, «Antiguo irlandés», en cuad. VIII del *Manual de lingüística indoeuropea* dirigido por A. Tovar, Madrid, C.S.I.C., 1952, p. 23. <<

[9] Así por ejemplo, G. Dottin, *La langue gauloise*, París, 1920.

<<

[10] Acerca de las tríadas R. Bromwich escribe: «Some of the most curious and significant evidence concerning the Welsh medieval tradition of Arthur and the figures associated with him is to be found in the short list of three persons, objects or events known as triads. This form has been popular as a literary device among the Celtic peoples since the early Middle Ages, if not longer. It was used commonly as a means of codifying moral aphorisms, general gnomic and antiquarian matter, and the technicalities of poetic composition and of the law. How ancient may be this addiction to the triple form must remain a matter of doubt; there are triads in the early poetry attributed to Aneirin and Taliesin; and one is tempted to connect the medieval predilection for the triad with the recurrent triple grouping of Celtic deities in Gaul and Ireland» (The Welsh Triads, en R. S. Loomis, *Arthurian Literature in the middle*

*ages*, cit., pp. 44-52). <<

[<sup>11</sup>] Así lo afirman G. y T. Jones, *The Mabinogion*, London, Dent, 1968 (1.<sup>a</sup> edic. 1964), p. x. <<

[12] Respecto a este problema, ver por ej. R. S. Loomis, «A common source for Erec and Gereint», *Medium Aevum*, xxvii, 3, 1958, pp. 175-178; en su edición crítica sobre Owein o La Dama de la Fuente, R. L. Thomson (*Owein or Chwedyl Iarlles and Ffynnawn*, Dublín, 1968) también estableció en su extensa introducción (ciento seis páginas) una fuente común para el Yvain y el Owein. Una visión general sobre esta cuestión en I. Ll. Foster, Gereint, Owein and Peredur, en R. S. Loomis *Arthurian Literature in the Middle Ages*, Oxford, Clarendon Press, 1959, pp. 192-206. <<

[<sup>13</sup>] Cf. G. y T. Jones, cit. p. IX. <<



[<sup>14</sup>] I. Williams, *Pedeir Keinc y Mabinogi* («Las Cuatro Ramas de los Mabinogi»), Cardiff, 1930, p. XLII. <<

[15] J. Loth, *Les Mabinogion*, t. I y II, París, Ernest Thorin, 1889 (r. I, pp. 12-13). Citaré siempre por esta edición, aunque tendré en cuenta las variantes introducidas por Loth en una segunda edición de 1913. <<

[<sup>16</sup>] J. G. Evans, *The White Book Mabinogion*, Pwllheli, 1907,  
página 16 <<

[<sup>17</sup>] Cf. T. y G. Jones, cit., p. x. <<

[18] J. Loth, cit., t. I, p. 7. <<

[<sup>19</sup>] W. J. Gruffyd, *Rhiannon. An Inquiry into the Origins of the First and Third Branches of the Mabinogi*, Cardiff Wales, Univ. of Wales Press, 1953. <<

[20] P. Mac Cana, *Branwen, Daughter of Llyr. a study of the Irish affinities and of the composition of the Second Branch of the Mabinogi*, Welsh University Press, 1958, p. 174 <<

[<sup>21</sup>] Así lo manifiesta en una reseña dedicada a este libro en «Speculum», pp. 882-883. <<



[22] E. P. Hamp, *Mabinogi*, «THSC», 1975, pp. 243-249 (p. 247 yss). <<

[23] K. Jackson, *The International Popular Tale and Early Welsh Tradition*, Cardiff, Univ. of Wales Press, 1961, pp. 124-125 <<

[<sup>24</sup>] E. Vinaver, *The Rise of Romance*, Oxford, 1971, cap. v. <<

[25] J. Gantz, «Thematic structure in the four branches of the mabinogi», *Medium Aevum*, XLVII, 1978, pp. 247-254 (p. 248 y ss.). <<

[26] J. Gantz, «Thematic structure in the four branches of the mabinogi», *Medium Aevum*, XLVII, 1978, p. 249 <<

[27] Para una teoría acerca del sistema de parentesco feudal, véase J. E. Ruiz Domenec, Systeme de parenté et théorie de l'alliance dans la société catalane (env. 1000-env. 1240), Revue Historique, 532, oct.-déc. 1979, pp. 305-326. <<

[28] Cf. J. Gantz, cit., p. 251 <<

[29] Cf. J. Gantz, cit., p. 252 <<



[<sup>30</sup>] J. R. Bollard, The structure of the Four Branches of the Mabinogi, «THSC», 1974-1975, pp. 250-276 (p. 251). <<

[<sup>31</sup>] J. Loth, cit., t. I, p. 15 <<

[32] Para una comparación entre el Owein y el Yvaán, ver J. Frappier, Etude sur Yvain ou le Chevalier au lion de Chrétien de Troyes, París, Soc. d'ed. d'enseignement supérieur, 1969, p. 47 y ss. y p. 65 y ss. <<

[<sup>33</sup>] Citado en I. Ll. Foster, cit., p. 200 <<

[<sup>34</sup>] Idem, p. 202 <<

[<sup>35</sup>] I. LI. Foster, cit., p. 193 <<

[<sup>36</sup>] I. Williams, cit., ver introd. <<

[37] T. M. Charles-Edwards, The date of the four branches of the mabinogi, «THSC», 1970, pp. 263-298 <<



[<sup>38</sup>] J. Loth, cit., I, pp. 18-19 <<

[39] S. Lewis, en «BBIAS», xxii, 1970, cit. por Charles-Edwards. <<

[40] M. Watkin, cit., p. 294 y ss. <<

[<sup>41</sup>] J. G. Evans, cit., p. XIV. <<

[42] Cf. J Loth, *cit.*, I, pp. 18-19 <<

[<sup>43</sup>] M. Watkin, cit., pp. 425 y ss. <<

[<sup>44</sup>] J. Loth, cit., p. 18 <<

[45] Hay que señalar que las únicas pruebas fidedignas que M. Watkin, cit., p. 96 y ss., aporta para la datación de los mabinogi son las de orden etimológico y fonético, pues los datos que se desprenden de los mabinogi acerca de la cultura y el ambiente no ofrecen gran precisión. Así por ejemplo, las armas que como ya ha demostrado repetidas veces Martín de Riquer constituyen un excelente dato cronológico, no son susceptibles en estos cuentos de ser tratadas como puntos de apoyo para fijar una cronología, pues no suelen aparecer descritas. Por otro lado, M. Watkin utiliza como únicas fuentes a Viollet-le-Duc y a Leon Gautier, libros de consulta imprescindible, pero muy superados en muchos aspectos. <<



[46] En cualquier caso hay que señalar que no existe unanimidad de opiniones a este respecto. Por ejemplo, en su introducción a la edición crítica de Owein, R. L. Thomson, cit., llega a la conclusión de que este relato conoció su forma escrita a principios del siglo XII. Por el contrario, J. Frappier, *Etude sur Yvain*, cit., p. 66, afirma: «Owein et Lunet est un texte relativement tardif qui ne semble pas antérieur au début du XIII siècle». <<

[47] Cf. J. Loth, *cit.*, t. I, pp. 20-21 <<

[48] Ch. Guest, *The Mabinogion from the llyfr Coch o Hergest and other welsch manuscripts with an english translation and notes*, 3 vols., London, 1849 <<

[49] J. Rhys y J. G. Evans The Text of the Mabinogion and other Welsb Tales from the Red Book of Hergest, Chdord, 1887 <<

[<sup>50</sup>] J. G. Evans, cit., p. VIII. <<

[51] I. Williams, cit. <<

[52] R. L. Thomson, *Pwyll Pendeuic Dyuet*, Dublin Inst. for Advanced Studies, 1957 <<

[53] R. L. Thomson, cit. <<



[<sup>54</sup>] D. S. Thomson, *Branwen Uerch Lyr*, Dublin Inst. for Advanced Studies, 1968 <<

[55] A. Schultz (San Marte), *Die Arthur-Sage und die Marchen des Rotben Buch von Hesgest*, Quedlinburg und Leipzig, 1842 <<

[56] J. Loth, cit., p. II. <<

[57] G. y T. Jones, cit. <<

[58] P. K. Ford, ed. y trad., *The «Mabinogi» and Other Medieval Welsh Tales*, Berkeley, Los Angeles, London, Univ. of California Press, 1977 <<

[<sup>59</sup>] J. Loth, cit., I, P. 25 <<

[<sup>60</sup>] J. Loth, cit., I, p. 22 <<

[<sup>61</sup>] En las Tríadas del Libro rojo (Loth, Mab. t. II) Pwyll aparece como el padre de Pryderi, uno de los tres grandes porquerizos de la isla de Bretaña (p. 247) (ver la cuarta rama de los Mabinogi, «Math, hijo de Mathonwy»). <<



[62] El nombre de byvet procede del pueblo bretón de los demetae que ocupó el sur del País de Gales en la época de las invasiones romanas. Comprende los actuales condados de Carmarthen, Pembroke y Cardigea. <<

[63] El concepto galés cantref /v/ supone una limitación territorial y un tipo de organización similar al pagus de la Galia o al tuath irlandés. Literalmente significa cien comunidades (trefs) o cien unidades de explotación y cultivo (H. Hubert, *Los celtas desde la época de La Tene*, p. 191). <<

[64] Situada en el sudeste del condado de Pembroke. <<

[65] El Cuch es un río que atraviesa los condados de Pembroke y de Carmarthen y desemboca en el Teivi entre Cenarth y Llechryd. Glynn hace referencia a un valle boscoso (Loth, Mab., t. I, p. 29). <<

[<sup>66</sup>] Lluryn significa matorral (Loth, Mab., t. I, p. 29). <<

[67] Expresión típicamente galesa que según Loth (Mab., t. I, p. 29) corresponde posiblemente a la hora prima de los romans franceses de la Tabla Redonda. <<

[68] En realidad, annwybot (=ignorancia) (RB, 2; WM, 2) significa también falta de cortesía. <<

[69] Annwvyn o Annwn o Annwvn significa abismo o mundo inferior, por lo que tradicionalmente se ha considerado como el «Otro Mundo» o «Región de los Infiernos». En el relato, Pwyll se convierte en «señor de Annwvyn», lo que ha permitido interpretar a este personaje como un dios. Si se tiene en cuenta que su nombre significa «sabiduría», se justificaría la calificación de Pwyll como Dios de la Sabiduría del Otro Mundo (P. Mac Cana, Celtic Mithology, PP. 80-81). <<



[70] El personaje figura en la batalla mitológica de Cat Goddeu (Loth, Mab., t. I, p. 31). <<

[71] ryuelu (=declarar guerra continua) (RB, 2, WM, 3). Según M. Watkin, *La civilisation française dans les Mabinogion*, p. 183, el sustantivo ryuel, ryvel así como el verbo ryuelu o ryvelu parecen proceder del francés antiguo revel (=rebelión, revuelta) que entre los galos significaba guerrear, hacer la guerra. <<

[72] Según Loth, Mab., t. I, p. 31, la expresión equivale al concepto francés *compagnonnage*. <<

[73] am pryt inheu am gosged (WM ansawd) arnat ti (RB 3; WM 4). El mismo pleonasma se repite varias veces a lo largo de esta historia. <<

[<sup>74</sup>] He preferido traducir el concepto diarchenu en su sentido propio (=descalzarse, quitarse las botas) tal como entienden G. y Th. Jones, *The Mabinogion*, p. 5 y no como lo vierte J. Loth, *Mab.*, t. I, p. 33 (=desarmar), al considerarlo expresión equivalente al désarmer de los romans de caballería (ver sus notas críticas, p. 316). <<

[75] En galés ball o pali (RB, 4). Según M. Watkin, *La civilisation française dans les Mabinogion*, p. 87, el término deriva del francés antiguo pali o palie (=rica tela de brocado de seda). <<

[76] bogel (=brocal) (WM 7; RB 5). Del latín buccula derivan los conceptos franceses bacle, bucle, boucle, bougle, bloge; que en galés dieron lugar al término bogel, según M. Watkin, *La civilisation française*, p. 162. El concepto hace referencia a la parte central de los escudos en forma de almendra característicos de los siglos XI y XII y, realizado por lo general en hierro o acero, servía como refuerzo a este arma defensiva. Tal pieza desapareció hacia 1200 con la implantación definitiva del escudo triangular, cf. H. Nickel, *Der mittelalterliche Reiter Schild des Abendlandes*, Berlín, 1958, pp. 26-40 <<

[77] arueu (RB 5) (=armas). J. Loth y los Jones traducen este concepto por armadura (armure, t. 1, p. 34; y armour, p. 6). La armadura hace referencia a una protección corporal realizada con piezas de metal rígido que apareció en Europa hacia mediados del siglo XIV, relegando a un segundo plano la cota de mallas, cf. C. Blair, *European armour circa 1066 to circa 1700*, London, 1958, p. 53. No creo que el concepto arueu galés haga referencia a tal tipo de protección corporal, sino que por el contrario debe indicar el conjunto de las armas defensivas, lo que en castellano se denomina arnés, término que también puede referirse únicamente a la loriga o haubert francés, véase M. de Riquer, Las armas en el «Amadís de Gaula», t. LX, Cuad. CC=, Boletín de la Real Academia Española, 1980, p. 376 <<



[78] Se le atribuye un carácter divino (Rigantona= Grande, Divina, Reina), y se le ha identificado con Epona (diosa de los caballos). Y también con Modron (la Gran Madre), P. Mac Cana, Celtic Mythology, P. 83 <<

[79] Siguiendo las teorías de M. Mauss, H. Hubert, *Los celtas desde la época de La Tene*, pp. 185-186 considera este pasaje revelador del sistema de donaciones o potlatch, característico de ciertas sociedades. <<

[80] La expresión hace referencia a la institución conocida por el concepto anglonormando de fosterage, según la cual los niños se confiaban a padres nodrizos adquiriendo así auténticas relaciones de parentesco en la familia donde se criaban, H. Hubert, Los celtas, P. 193. <<

[81] Presselly, en la actualidad, y designa la cadena de colinas más elevada del condado de Pembroke. <<

[82] Deriva del antiguo Tigernos (señor, jefe de familia), P. Mac Cana, *Celtic Mythology*, p. 83 <<

[83] Literalmente significa Gwent más bajo que el bosque. El Gwent, cuyo nombre procede de Venta Silurum, capital del pueblo bretón de los silures, es la parte sudeste del País de Gales y comprende el condado de Monmouth y una parte de los condados de Hereford y Gloucester. Gwent Is Coedd era uno de los tres cantreys del Gwent. <<

[84] En la noche del primer día de mayo se celebraba una importante fiesta en Irlanda, dedicándose grandes fuegos a Beltenos, dios sol —que se asocia al Apolo griego—. En el mabinogi de «Kulhwch Y Olwen» Arturo restablece la paz entre Gwynn y Gwythyr, haciéndoles luchar cada primero de mayo, lo que según Markale se encuentra estrechamente ligado al culto irlandés de Beltenos, J. Markale, *Les celtes et la civilisation celtique*, P. 53 y 260 <<

[85] Se trata de cylchaw, expedición o recorrido circular que realizaban los señores y jefes para mantener el orden en sus dominios, J. Loth, Mab., I, p. 59. <<



[86] En las Tríadas de la *Myvyrian Archeology of Wales*, la familia de Pendaran aparece como uno de los tres principales orígenes de la raza de los galeses o kymry, J. Loth, Mab., II, pp. 280-281 <<

[87] En galés significa inquietud. Pryderi es asociado en la mitología celta con Mabon o Maponos, dios irlandés, el Gran Hijo o el Joven Dios, P. Mac Cana, *Celtic Mythology*, pp. 33-34 y 83. Algunos autores justifican el concepto mabinogi a partir de esta asociación, pues además se ha considerado que Pryderi es el héroe de las cuatro ramas de los mabinogi (ver introducción). R. S. Loomis ve en este personaje el prototipo del Peredur/Perceval (ver el mabinogi de «Peredur, hijo de Evrawc»), R. S. Loomis, *Arthurian Tradition and Chrétien de Troyes*, p. 341 <<

[88] Valle del río Tywi. <<

[89] En el siglo IX, Rhodri el Grande se casó con ~arad, hermana de Gwgon, rey de Ceredigion y fundaron el extenso reino de Seissyllwg, formado por Ceredigion en Ystrad Tywi y separando el reino de Dyvet y Pembroke del resto de Gales, M. Dillon, N. Chadwick, *The Celtic Realms*, p. 117 <<

[<sup>90</sup>] El concepto galés ceing o geing (WM, 19) significa propiamente rama de un árbol. <<

[91] En las Tríadas de la *Myvyrian Archeology ot Wales* (Loth, Mab., II, p. 284-285) aparece como uno de los tres reyes y consolidadores de la realeza en Prydein. En *Les celtes et la civilisation celtique*, p. 104 y ss. J. Markale reconstruye la historia y el mito de este personaje fundamental. El autor lo identifica con Brennus o Brennius hermano de Belinus (según Geoffroy de Monmouth), y en este término reconoce el término celta antiguo Brannos que en irlandés, galés y bretón dio Bran (=cuervo). La cristianización del héroe celta daría lugar a San Brandan. <<

[92] A la casa de Llyr pertenecen los dos hermanos Bran y Branwen, los personajes fundamentales de esta segunda rama y Manawyddan, aquí también citado, pero cuya historia se relatará en la tercera rama de los mabinogi. Llyr Lledyeith aparece mencionado en las Tríadas del Libro rojo como uno de los tres prisioneros eminentes de la isla de Prydein, junto con Mabon, hijo de Modron y Gweir, hijo de Gweíryoedd, J. Loth, Mab., II, p. 244 <<

[<sup>93</sup>] Actualmente Harlech, en Merionethshire. <<



[<sup>94</sup>] Forma parte del cantrev de Dinodic en Arvon. <<

[95] En las Tríadas del Libro rojo aparece citado como uno de los tres príncipes desinteresados (que evitaron serlo) de la isla de Prydein, lo cual se pondrá de manifiesto en la tercera rama (J. Loth, Mab., II, p. 74). <<

[<sup>96</sup>] Beli, hijo de Mynogan, se casó con Don, hermana de Math (la casa de Don aparece en la cuarta rama de los mabinogi) y la hija de Beli y Don, Penardim se casó con Llyr y tuvo un hijo, Manawyddan, y con Euroswidd y tuvo dos hijos Nyssyen y Evynyssyen. De este modo se emparentó la casa de Llyr con la casa de Don, T. W. Rolleston, *Myths and legends of the celtic race*, pp. 350-351 <<

[97] Según M. Watkin, *La civilisation française*, pp. 199-200, era ésta la forma usual de indicar la paz entre los distintos pueblos europeos durante toda la Edad Media. <<

[98] Según la interpretación de J. Markale, Les celtes, p. 106, Branwen significaría «cuervo blanco». <<

[<sup>99</sup>] Ynys y Kedyrn (WM, 20). Este nombre aparece con frecuencia en los Mab. Después de ser conquistada por Prydein hijo de Aedd Mawr, la isla se llamó Ynys Prydein (J. Loth, Mab., I, p. 70). <<

[<sup>100</sup>] En el siglo x, Abberffraw al sur de Anglesey era la corte del reino del norte del País de Gales (Gwynedd), M. Dillon, N. Chadwick, *The Celtic Realms*, p. 104. <<

[<sup>101</sup>] peir (RB, 31, WM, 44-45). En el mundo celta el caldero posee un sentido sagrado y mágico, J. Markale, L'épopée celtique en Bretagne, p. 44 <<



[<sup>102</sup>] Subdivisión del cantrev (ver nota 3 de Pwyll). <<

[<sup>103</sup>] tal (=pago) y ebolyon (=potros). Dos Kymmwd del cantrev de Cemmais en Anglesey (D. S. Thomson, Branwen verch Llyr, The Dublin Institute for advanced Studies, 1976, p. 27). <<

[104] El personaje y el episodio presentan grandes similitudes con otro pasaje de un relato irlandés («La destrucción de la casa de Da Derga»), ver J. Markale, *L'épopée celtique d'Irlande*, p. 179. Éste, junto con otros elementos, han permitido a P. Mac Cana afirmar el origen irlandés de esta rama de los Mabinogi (Branwen, daughter of Llyr, Cardiff, 1958). <<

[105] Desembocadura del Meneai o del estrecho entre la isla Anglesey y el continente. <<

[<sup>106</sup>] Según las Tríadas del Libro rojo (Loth, Mab., II, p. 223)  
ésta fue una de las Tres Bofetadas de la isla de Prydein. <<

[107] Kaer antiguamente Cair (del latín castrum) hace referencia a una ciudad fortificada. Según Loth, Mab., I, p. 50, se trata de la antigua Segontium de época romana. Situada en Arvon (el actual Carnarvonshire), pertenecía a uno de los tres territorios de Gwynedd, norte de Gales. <<

[108] En las Tríadas de la Myvyrian Archeology of Wales (Loth, Mab., II, p. 281) Cradawc, hijo de Bran, aparece como uno de los tres reyes, por la ley (no era primogénito) de la isla de Prydein; los otros dos fueron Caswallawn, hijo de Lludd y Chvain, hijo de Macsen Wledig. <<

[<sup>109</sup>] Según M. Watkin, *La civilisation française*, esta expresión hace referencia a la moda masculina de llevar los cabellos cortos, p. 206 <<



[<sup>110</sup>] Según algunos autores se trata de una glosa por parte del copista. La mención de los dos ríos también parece una interpolación. En una tríada traducida del galés al latín, se habla de tres reinos destruidos por la inundación, uno de ellos, Irlanda (cf. P. Mac Cana, *Branwen*, cit. pp. 109-111). <<

[<sup>111</sup>] La relación de Bran con la música aparece en un poema de Taliesin, donde Uthr Ben se jacta de ser bardo, arpista y flautista a un mismo tiempo, J. de Vries, *La religion des celtes*, p. 91 <<

[<sup>112</sup>] arueu (RB, 38, WM, 54 Thomson, cit. p. 13) sirve aquí para aludir al casco. Respecto a este concepto, ver nota 17 a Pwyll. <<

[<sup>113</sup>] Estancia o epigrama; una de las tres principales métricas galesas, Loth, Mab., I, p. 87 <<

[114] Esta traducción se basa en la transcripción que de este texto ofreciera I. Williams (*Pedeir Keinc*, Cardiff, 1930, p. 207); así también D. S. Thomson (*Branwen*, cit. p. 14), pero, sin embargo, este último editor admite la posibilidad, siguiendo la interpretación de Mac Cana (*Branwen*, cit., pp. 162 y ss.) de que Mordwyt Tyllion no sea un nombre propio sino un epíteto referido a Bran, pues así aparece denominado este personaje en un poema de Taliesin. Tal epíteto significaría «herido en el muslo» (*mordwyd*=muslo y *tyllion*, derivado probablemente de *twll*=agujero), lo cual asimilaría este personaje al Rey Tullido o Rey Pescador que aparece en Chrétien. <<

[115] El culto a las cabezas cortadas se remonta a la cultura de La Tène y de este período se conservan impresionantes monumentos que hacen alusión a tal culto, como por ejemplo el Monstruo de Noves en Bouches-du-Rhône, M. Dillon, N. Chadwick, *The Celtic Realms*, p. 296 <<

[<sup>116</sup>] Ver nota 18 a Pwyll. <<

[<sup>117</sup>] Ver más arriba nota 18. La resistencia bretona contra los ejércitos de César fue organizada por Casivellaunos, a quien los bardos galeses dieron siglos más tarde el nombre galés de Casswallawn, convirtiéndolo en héroe nacional, J. Markale, *Les celtes*, pp. 139-200 <<



[118] En las Tríadas del Libro Rojo (Loth, Mab., II, pp. 217-219) se puede leer: «Tres cosas se hizo bien en ocultar: la cabeza de Bendigeit Vran, hijo de Llyr, que fue ocultada en Gwyn Vryn en Llundain con el rostro vuelto hacia Francia; mientras estuvo así los sajones no acudieron a oprimir la isla. La segunda fueron los dragones ocultados por Llud, hijo de Beli en Dimas Emreis (ver el mabinogi de “Lludd y Llevelys”). La tercera fueron los huesos de Gwerthevyr Vendicht... Éstos fueron los tres malos descubrimientos: Gwrtheyrn Gwrtheneu descubrió los huesos de Gwerthevyr Vendigeit por el amor de una mujer, Ronnwen la pagana. También él descubrió los dragones. Fue Arturo quien desenterró la cabeza de Bendigeit Vran de la Colina Blanca, pues no quiso proteger aquella isla con más fuerza que la suya propia». <<

[<sup>119</sup>] En la saga de Tain Bó Cualnge Irlanda aparece dividida en cuatro provincias (cóiceda): Ulaid (Ulster), Connachta (Connacht), Laigin (Leinster) y Mumu (Munster); sin embargo, en la época a la que se refiere el Tain (edad del hierro) ya se había creado la quinta provincia: Meath. Cf. M. Dillon y N. Chadwick, *The Celtic Realms*, pp. 35 y 36 <<

[120] Ver nota 5 a «Branwen, hija de Llyrn». Se identifica con Manannan Mac Lir, dios irlandés del mar, que también aparece como un negociante en ciertos textos. Este último aspecto caracterizará a Manawyddan en este mabinogi, donde no resulta posible atribuirle un carácter divino, J. de Vries, *La religion des celtes*, p. 94 y ss. <<

[121] Nombre que los galeses daban a Inglaterra propiamente dicha. <<

[122] J. Markale, *Les celtes*, p. 74, reconoce en este pasaje un topos, el de la Gaste Cité, en la que penetra el caballero anónimo, héroe del *Bel Inconnu* del s. *aan*, o del *sido* irlandés, misterioso dominio, de los *Tuatha Dé Danann*, lugares deshabitados y sin defensa, donde se hace pillaje a causa de sus «profundas riquezas». <<

[123] coryf y kyvrwy (=arzón y silla) son considerados por M. Watkin, *La civilisation jranvaise*, p. 237, como sinónimos: kyvrwy parece derivar del francés antiguo covretoir y coryf, del francés antiguo corve (pieza de madera curva) que este autor interpreta como una parte inmóvil de la silla basándose en las descripciones de sillas de Viollet-le-Duc. Así, kyvrwy haría referencia a la antigua silla galesa y coryf al tipo de silla franconormanda. Las argumentaciones de Watkin no parecen demasiado sólidas, por lo que he preferido seguir las traducciones de J. Loth y los Jones que atribuyen dos significados a ambos conceptos. <<

[<sup>124</sup>] cordwal (RB, 48, WM, 67) (=cuero de Córdoba o cordobán). Se trata de un cuero muy fino utilizado para los calzados de la nobleza, M. Watkin, La civilisation, p. 76 <<

[125] Los otros dos fueron Caswallawn, hijo de Beli, y Llew Llaw Gyffes (ver la cuarta rama de los mabinogi), cf., Tríadas del Libro rojo (Loth, Mab., II, p. 250). <<



[126] S. Loomis, *Arthurian Tradition*, p. 343 y ss., establece una estrecha relación entre esta aventura de Pryderi y la de Peredur/ Perceval en el Castillo del Grial, lo que le permitió ver en este personaje el prototipo de Peredur (ver nota 27 a «Pwyll, príncipe de Dyvet»). <<

[127] Ver la primera rama de los mabinogi «Pwyll, príncipe de Dyvet». <<

[128] Mynweir=collar para las bestias de carga y Mynordd, de  
myn= cuello y ordd=martillo, J. Loth, Mab., I, p. 116. <<

[129] En las Triadas del Libro Roio aparece como uno de los tres primeros magos de la isla de Prydein (Loth, Mab., II, p. 229). <<

[<sup>130</sup>] Math aparece así como un rey enfermo, lo que según J. Markale (Les Celtes, p. 31) permite su asociación con el Rey Pescador, Pelles, guardián del Grial. <<

[<sup>131</sup>] Actualmente continúa siendo nombre de un lugar de Carnarvonshire. <<

[132] Don, hermana de Math, puede ser identificada con la diosa irlandesa Dana, antepasado de los Tuatha Dé Danann, con la Anna Paremma de los latinos y con Anna Purna india (J. Markale, *L'épopée celtique*, p. 60). Los hijos de Don fueron Amaethon, Gilvaethwy, Govannon, Heveydd, Gwydyon y Aranrot. Gwydyon aprendió la magia de Math (Tríadas, Loth, Mab., II, p. 229). J. Rhys relaciona el nombre con los términos (gwedyd. decir y gwawd. poesía (más adelante, en este mabinogi Gwydyon aparecerá como bardo). Es uno de los personajes fundamentales de un oscuro poema titulado Kat Godeu, J. de Vries, *La religion des celtes*, p. 63 <<

[<sup>133</sup>] Ver el mabinogi de «Lludd y Llevelys», donde la raza de los corianneit poseerá también este privilegio. <<



[<sup>134</sup>] Powys era una de las tres grandes divisiones del País de Gales; limitaba al oeste y noroeste con Gwynedd, al sur con Cardiganshire y al este con las marcas de Inglaterra. Deheubarth, al sur, comprendía el resto del País de Gales, es decir, el antiguo país de los demetae y los silures. <<

[135] banner=mitad y bwcb=cerdo (Loth, Mab., 1, p. 123). El pasaje parece una glosa del copista. <<

[136] Este nombre, utilizado para referirse a los poetas que habrían de sustituir a la antigua casta de los filid, aparece entre muchas ramas del mundo celta, y en especial, en galés, bretón armoricano y gaélico de Escocia; J. Marx, *Las literaturas célticas*, p. 22. Y en el siglo XII se crearon en Irlanda las escuelas de bardos que impusieron reglas métricas y convenciones de forma y dicción, M. Dillon, N. Chadwick, *The Celtic Realms*, p. 273 <<

[<sup>137</sup>] Rudddlan significa orilla roja; en este caso orilla del río Teivi (Loth, Mab., I, p. 123). <<

[138] Keri era un kymmwd del cantrev de Melienydd. Arwysdi era un cantrev del Meirionydd. En la actualidad pertenecen al condado de Montgomery. <<

[<sup>139</sup>] Ver nota 12 a «Branwen, Hija de Llyr». <<

[<sup>140</sup>] Kymmwd de Arvon. <<

[<sup>141</sup>] Según Loth, Mab., I, p. 127, de *craw*=tejado para puercos, o *craou*=establo, cuadra. <<



[<sup>142</sup>] Al oeste del río Seint, frente a Caernarvon. <<

[<sup>143</sup>] maenawr o maynawl es una subdivisión del Kymmwd  
(Loth, Mab., I, p. 128). <<

[<sup>144</sup>] Según Lady Guest un río que atraviesa actualmente la carretera de Dolpenmaen y de Caernarvon, a nueve millas de esta ciudad (Loth, Mab., I, p. 129). <<

[<sup>145</sup>] En el antiguo cantrev de Dunodig y actualmente en el distrito de Eivionydd. <<

[146] Traeth=superficie arenosa de la orilla cubierta por las olas de alta mar, macar=grande. Traeth macar es una especie de estuario en los confines de Arvon y de Merioneth, Loth, Mab., 1, 129 <<

[<sup>147</sup>] ryt=vado. Su situación es desconocida. <<

[<sup>148</sup>] Bleidd=lobo, Hydd=ciervo, bwcb=cerdo, Jones, Mab., p.  
63 <<

[<sup>149</sup>] Se trata efectivamente de un hijo incestuoso. <<



[150] Llew=según Loth, Mab., I, 139, león, interpretación que rectificó en su nueva edición de 1913, ver p. 195, nota 1, al considerar que no se debía leer Llew, sino Llev=brillante, resplandeciente; según los Jones, Mab., 66=hermoso; J. Markale, L'épopée celtique, traduce pequeño, p. 69 <<

[<sup>151</sup>] Ver nota 6 a «Manawyddan, hijo de Llyr». <<

[152] También aquí se utiliza el concepto arueu para designar el conjunto de las armas; ver nota 17 a «Pwyll, príncipe de Dyvet». <<

[153] Según Loth, Mab., 1, 143, esta frase es una glosa introducida en el texto: el cantrev de Dinodig desapareció después de la conquista y reorganización del País de Gales por el rey Eduardo I. <<

[<sup>154</sup>] Muralla del Castillo. Según Lady Guest a dos millas del sur de Cynvael o río de Festiniog (Loth, Mab., 1, 143). <<

[155] Cantrev del Meirionydd. <<

[156] Ver nota 23 a «Branwen, hija de Llyr». <<

[157] Así aparece escrito en las Tríadas del Libro Rojo (Loth, Mab., 11, 241): «Trece familias infieles en la isla de Prydein»: la familia de Goronwy Pevyr de Penllyn que negó a su señor recibir en su lugar el golpe de la jabalina envenenada de Llew Llaw Gyffes; la familia de Gwrgi y de Peredur que abandonó a sus señores en Kaer Greu, cuando debían combatir con Eda Glingawr /.../ y la familia de Alan Fergan que abandonó a su señor en su marcha a Kamlan. <<



[158] wledic=jefe o dux. En las Tríadas del Libro Negro de Caermarthen Maxen Wledic aparece como el que dirigió una de las tres expediciones a Escandinavia (Loth, Mab., 11, 209). En este personaje se reconoce al histórico rey Máximo, dux usurpador del año 387, cuyas tropas después de reconquistar Roma no volvieron jamás a Bretaña, J. Markale, Les celtes, p. 244. <<

[<sup>159</sup>] cant (WM, 180, RB, 84). Los Jones, Mab., p. 80, traducen «lado de la sala». He seguido aquí la interpretación de Loth, Mab., 1, 159, y de M. Watkin, la civilisation française, p. 304, que hacen derivar este concepto del francés antiguo (cant, chant, chantel, chanteau=lado de un círculo). <<

[<sup>160</sup>] lleithigeu (WM 180, RB 84) (de lectica) he preferido traducirlo en su sentido literal. Téngase en cuenta que el lecho solía utilizarse como asiento. <<

[<sup>161</sup>] Los Jones, Mab., p. 80, no traducen el concepto gwyddbwyll (RB, 84; WM 180), por considerarlo un juego distinto al ajedrez, fundamentalmente de caza. En cualquier caso, parece que este juego se confundía con el ajedrez en la época en que fue escrito el relato (ver M. Watkin, *La civilisation*, p. 331). <<

[162] Cointasseu o gordwal (RB, 84). En lo que respecta al término gordwal, véase nota 5 a «Manawyddan, hijo de Llyr». Cointasseu o cwyntys es, según Watkin, *La civilisation*, 319, la grafía galesa de quince (zapato) y no tiene nada que ver con los buskins (Jones) o los brodequins (Loth). <<

[163] Kadeir (RB, 84) (=cátedra) según el sentido que en la Edad Media se concedía a cualquier silla con brazos. <<

[<sup>164</sup>] crisseu (WM, 181; RB, 84)=camisa o chainse en francés antiguo que se solía colocar debajo del brial (=bliaut o surcot, en galés sórcot). Encima del brial se colocaba la capa. <<

[165] Se trata de una larga banda de seda, cf. Viollet-le-Duc, Dictionnaire raisonné du mobilier français, París, 1872, t. III, p. 101. <<



[166] Beli hijo de Manogan, se casó con Don (ver sobre Don nota 4 a «Mach, hijo de Mathonwy») según T. W. Rolleston, *The Celtic Race*, p. 350. <<

[<sup>167</sup>] Según Nennius, Wight, Man y, Orc (Loth, Mab., 1, 167).

<<

[168] Kaer Llion procede de Castra Legionum. Se trata de Caerlleon en el Wysk. Myrddin o Vyrddin procede de Maridunum, ciudad de los Demetae y aquí se hace derivar del galés myrdd, mirlada, Loth, Mab., 1, 168. <<

[169] Respecto a Beli, ver nota al «Sueño de Maxen Wledic». Al parecer se trata del mismo Beli, hijo de Manogan, esposo de Don, J. de Vries, *La religion des celtes*, p. 90. Lludd, hijo de Beli, no deberá confundirse con Lludd Llaw Ereint que aparece en el relato de «Kulhwch y Olwen», P. Mac Cana, *Celtic Mythofogy*, p. 67. <<

[170] En las Tríadas del libro Rojo se lee: «Tres invasiones opresivas cayeron sobre la isla y no se marcharon: la de la tribu de los Korannyeit que llegó en tiempos de Lludd hijo de Beli, la de los pictos... y la de los sajones...» (Loth, Mab., 11, 256). <<

[171] Al parecer los Corannyeit venían del país de Pwyll y se establecieron en las costas del mar del Norte (Loth, Mab., 1, 175). Respecto a su peculiaridad, véase nota al mabinogi «Math, hijo de Mathonwy». <<

[172] Respecto a esta fecha, ver nota 24 al mabinogi «Pwyll, príncipe de Dyvet». <<

[173] Ésta fue una de las «tres cosas que se hizo bien en ocultar», ver nota 28 al mabinogi «Branwen, hija de Llyr». «Talismán que garantiza que ningún invasor penetrará en Bretaña», como afirma G. Dumézil (Mito y epopeya, Barcelona, 1977). en un análisis de las Tres Plagas. El autor las asimila a las tres funciones indoeuropeas los corannyeit=sabiduría (1.<sup>a</sup> función); los dragones =batalla (2.<sup>a</sup> función); el mago que «roba los alimentos» =nutrición (3.<sup>a</sup> función), pp. 587-589 <<



[174] Pequeña colina aislada en medio de los valles de Snowdon, entre Beddgelert y Capel Curig en el Carnamonsshire, Loth, Mab., 1, 181 <<

[175] En galés, día brillante. <<

[176] kul: escondrijo y hwch: cerdo. <<

[177] En las Triadas Arturo aparece: como jefe de reyes (Ms. Hengwrt 536, Loth, Mab., 11, 254); como uno de los tres reyes valerosos de la isla de Prydein, junto con Cynvelyn Wledig y Caradawc, hijo de Bran (*Myvyrian Arch. of Wales*, Loth, Mab., 11, 283), y como un bardo «poco serio» (puesto que abandonó la poesía por las armas) (Libro Rojo, Loth, Mab., 11, 216).

Las dos fuentes que nos hablan del Arturo histórico son los *Annales Cambriae* (hacia mediados del siglo x) y la *Historia Brittonum* de Nennius, donde aparece como un *dux bellorum* de los bretones. En los textos galeses se le denomina *amherawdyr* (=emperador, en el sentido militar del término). La mayor parte de los eruditos hacen derivar el nombre del latino *Artorius* (véase J. Rhys, *Studies in the Arthurian Legend*, pp. 1-48 y en especial p. 48). Según J. Markale, *Le roi Arthur*: «el nombre parece sorprendentemente bretón dentro de un contexto latinizado», p. 199 <<

[178] Según J. Markale, *L'épopée celtique*, p. 138, se trata de un geis, obligación mágica, similar a la que lanza Aranrot sobre su hijo en el mabinogi de Math. <<

[179] Era costumbre entre las familias nobles hacer por vez primera cortar los cabellos a los niños por gentes de alto rango o por personas a las que se tenía en gran estima. Éstos se convertían en padres espirituales o padrinos de los niños (Loth, Mab., 1, 191). <<

[180] frwyn eur kymibiawc (WM, 454; RB, 102) (=freno tubular de oro). Loth traduce: «Une bride aux chalnons d'or» (Mab., 1, 191); los Jones: «a gold tubular bridle-bit» (Mab., p. 97). Todo parece indicar que el término frwyn galés se confundió con el francés froinn, froin (frenum). Según M. Watkin, *La civilisation*, p. 364, kymibiawc se compone de kym— y de pibiaóc pib (tubo) y del sufijo adjetival galés —iaóc; la p de pibiaóc habría evolucionado según las reglas galesas en m. <<

[181] deu par arianhyeít lliueit yny law. Gleif penntirec yny law... (WM, 454-5; RB, 102). Esta oración ha sido objeto de varias interpretaciones. Los Jones, Mab., p. 97, traducen deu par por «two spears» y gleif por «battle axe» (T. Jones entiende gleit como una glosa de par). J. Loth, Mab., 1, 191, traduce deu par por «deux javelots» y gleif por «glaive recourbé», tomando penntirec por un concepto propiamente galés ('punta aguzada'). Más acertada me parece la interpretación de M. Watkin, La civilisation, p. 370, quien considera la expresión gleíl penntirec surgida directamente de la expresión francesa antigua gleive penonier o gleive bennieret, esto es, lanza con pendón o lanza empendonada. <<



[182] o drum hyt awch (WM, 455; RB, 102). Loth no traduce el término drum (d'une bonne coudée jusqu'à la pointe, Mab., 1, 191) y los Jones pensando que se trata de un hacha y no de una lanza traducen: «froin ridge to edge» (Mab., p. 97). Por su parte, M. Watkin, La civilisation, p. 372, considera que trum y aóch son las dos partes fundamentales de la lanza, esto es, el asta (trum, del francés antiguo trum=extremidad) y de la punta (aóch). De otro lado, las medidas que proporciona el texto, corresponden perfectamente a la longitud total de la punta de la lanza. <<

[183] Ac ays (RB, a chroes) eurcrwydyr (RB, eur grtydyz) arnaw (WM, 455; RB, 102). Siguiendo a Lady Guest, J. Loth traduce: «A la garde formée d'une croix émaillée d'or», (Mab., 1, 192). Por el contrario, los Jones: «a goldchased buckler upon him» (Mab., 97). Ais=planchas (elementos del escudo) y eurgródyr, de eur=oro y eurgrówydyr que significa meandro, lo que indicaría la forma en zig-zag de las planchas del escudo. <<

[184] a lloring (RB, Ilugorn) eliteint yndi (WM, 455; RB, 102). Basándose en el RB, Loth interpreta luugorn o lugorn como cuerno, traduciendo «son cor de guerre était d'ivoire» (Mab., 1, 192). Por el contrario, los Jones (Bab., 97): «and an ivory boss therein» (boss=umbo). M. Watkin, *La civilisation*, pp. 379-384), propone una interpretación quizás más precisa pero no excesivamente justificada, considerando que lloring deriva de lozenge: «portant des éléphants disposés en losange». <<

[185] Sangnarwy (RB, 102; WM, 455). Este concepto no ha sido traducido ni por los Jones ni por Loth. Sigo aquí la interpretación de M. Watkin, *la civilisation*, p. 374, que hace derivar el concepto de sang, en francés antiguo, espada, y naróy, como variante de nrois. No resulta sorprendente que Kulhwch lleve dos espadas, pues si es correcta la interpretación de Watkin, la espada noruega correspondería a l'épée d'arçon que en el siglo XIII los caballeros solían llevar junto a la espada al cinto. <<

[186] Huandaw=que oye bien; el sentido de Gogfgwc no es seguro; Llaeskenym, probablemente llaes del latín *laxus* y Pennpinglon probablemente «cabeza con ramas» (Loth, Mab., 1, 193). <<

[187] Era un medio legal de protesta contra las leyes (diaspat)  
(Loth, Mab., I, 194). <<

[188] El Norte es el país de los bretones del norte de Inglaterra;  
Iwerddon=Irlanda. <<

[189] Uno de los personajes más conocidos de las leyendas galesas. En Owein y Lunet (ver más adelante) aparece cumpliendo función de dystem de Arturo (senescal), tal y como aparece en los romans artúricos (Kau). <<



[190] De caled=duro y vwlc b=cortadura. Que corta con dureza.

<<

[191] Según J. Rhys, *Studies in the Arthurian Legend*, p. 38, el nombre podría derivar de *gwen* (blanco) y *hwyvar*, afín al irlandés *siabur*: fantasma o espíritu. Es la Guenièvre de los romances anglonormandos. la Wannorr o Wannore de los ingleses (también Gwenore, Gonore o Gaynore) (Rhys, 49).

<<

[192] Pennkawr=jefe gigante o cabeza gigante. <<

[193] En las Tríadas del Libro Rojo figura junto con Arturo, March y Kei; los cuatro intentaron quitarle los cerdos a Drystan, el segundo gran porquerizo de la isla de Prydein (Loth, Mab., II, 248). <<

[194] Según J. Rhys, *Studies in the Arthurian*, cit. p. 13, se compone de gwalch=halcón y mei=mayo (Halcón de mayo). En latín aparece como Walganus, en francés como Gauvain y en inglés como Gawayne. <<

[195] menw=espíritu, inteligencia. En las Tríadas del Libro Rojo aparece como uno de los tres primeros magos de la isla de Bretaña. La magia se la enseñó Uther Pendragon (Loth, Mab., 11, 229). <<

[196] Según J. Loth se trata de un diálogo oscuro, debido posiblemente a un juego de palabras de berth (bello, brillante) y de priawt (bien), Mab., I, 229 <<

[197] El detalle de las horquillas sosteniendo los párpados se encuentra también en el relato irlandés de la Batalla de Mag-Tured, a propósito de Fomoré Belor (J. Markale, *L'épopée celtique*, p. 144). <<



[198] llechwaew según J. Loth, Mab., 1, 236, alude a un arma de piedra (llech) prehistórica. Este término aparece varias veces en este relato y una sola en el de «Peredur». <<

[199] De amaeth=agricultor. Ver nota a «Math, hijo de Mathonwy». <<

[200] Significa herrero. Ver nota a «Math, hijo de Mathonwy».

<<

[201] Loth considera que el término bragodi está entendido aquí en su sentido general y que no se refiere de modo específico al bragawd (bebida hecha de agua, miel, malta y especias) (Mab., I, 243). Por el contrario, los Jones traducen «bragget», Mab., 115 <<

[202] Significa «bien soberano» o «fuente de bendiciones». En un sentido más material, alude a una medida equivalente al celemín. <<

[203] El cesto aparece citado en un manuscrito como una de las trece joyas de la isla de Bretaña. Su propiedad consistía en convertir la comida de un hombre, en la de cien (Loth, Mab., 1, 244). <<

[204] Según otra tradición, el cuerno mágico sería el de Bran Galed, que derramaba todo el licor que se deseara (Loth, Mab., 1, 245). <<

[205] J. Markale, *L'épopée celtique*, p. 145, la relaciona con otra arpa mágica, la de Dagda en la Batalla de Mag-Tured. <<



[206] El pasaje de los pájaros de Rhiannon sólo se encuentra en el Libro Blanco de Rhydderch (WM). Respecto a Rhiannon, ver nota a «Pwyll, príncipe de Dyvet». <<

[207] Ver nota a «Branwen, hija de Llyr». <<

[208] Ver nota a «Pwyll, príncipe de Dyvet». <<

[209] twrch es el nombre. de dos ríos del País de Gales y tourch en bretón armoricano significa cerdo. La primera mención del jabalí Twrch Trwyth la encontramos en Nennius, Hist. britt., LXXIII: «Otra maravilla se encuentra en la región llamada Buelt. Hay allí un gran montón de piedras y en una de ellas se ve la huella de un perro. Cuando Caball, el perro de Arturo, fue a cazar al cerdo Troit, dejó su huella marcada en esa piedra; luego Arturo juntó las piedras en un montón, sobre las cuales puso la piedra donde estaba la huella de su perro, y llamó al lugar Cam Cabal» (de J. Markale, L'épopée celtique, p. 151). <<

[210] Ver nota a «Pwyll, príncipe de Dyvet». En las Tríadas del Libro Rojo (Loth, Mab., II, 244-245), Mabon, hijo de Modron, aparece citado como uno de los tres prisioneros eminentes de la isla junto con Llyr, Lledyeith y Gweir, hijo de Gweiryoedd. Hubo también otro: Arturo, que estuvo tres noches en prisión en Kaer Oeth y Anoeth, tres noches encerrado por Gwen Pendragon y tres noches en una prisión encantada de Llech Echymeint. Las tres veces le libró.

Goreu, hijo de Kustenin. Al igual que Pryderi, Mabon también fue arrebatado del lado de su madre después de su nacimiento.

<<

[<sup>211</sup>] Ha sido asimilado con el irlandés Fionn (P. Mac Cana, *Celtic Mythology*, P. 115). Nudd es un dios galés que ha sido asimilado con el irlandés Nuadu (J. de Vries, *La religion des celtes*, P. 109). <<

[<sup>212</sup>] Según las Tríadas, libró a Arturo de las tres prisiones, ver más arriba. <<

[213] Distintos autores reconocen el dios Nudd, y el paso de Nudd a Lludd se ha explicado por una asimilación: de Nudd Llawereint a Lludd Llawereint (J. de Vries, La religion des celtes, p. 109). <<



[214] Actualmente en inglés, Miford Haven, en el condado de  
Pembroke. <<

[215] Significa «rostro blanco». <<

[216] Actualmente Plinlimmon, montaña del condado de Cardigan. <<

[217] Ver nota a «Pwyli, príncipe de Dyvet». <<

[218] Según las Tríadas de la Myvyrian arch. Of Wales, los galeses vinieron del País del Verano, que se llama Deffrobani, «allí donde está Constantinopla» (Loth, Mab., 11, 271). <<

[219] Pequeño puerto del condado de Pembroke en el estuario  
del Alun. <<

[220] En las montañas de Presselly nace el Nyver o Nevero.  
Glynn significa valle. <<

[221] Valle de uno de los picos más altos de las montañas de Presselly. <<



[222] Desembocadura del Tywi en el condado de Carmarthen.

<<

[223] Actualmente Loughor en los confines de los condados de Carmarthen y Glamorgan. <<

[224] Montaña de Amanw entre los condados de Brecon y de Carmarthen. <<

[225] Pantano del Tawy, río de Glamorgan. <<

[226] Condado de Cardigan. <<

[227] Valle del Yw, antiguo distrito de la parte sur de Breconshire. <<

[228] Euyas es el nombre de un antiguo cantón de Herefordshire. <<

[229] Es el río Severn. <<



[230] Ver tercera rama de los mabinogi. <<

[231] El tema del jabalí devastador es también el de una leyenda griega (el jabalí del bosque de Erymanthe), J. Markale, *L'épopée celtique*, p. 150 <<

[232] Con respecto al tema de las «cabezas cortadas», ver nota a «Branwen, hija de Llyr». <<

[233] Madawc hijo de Maredudd gobernó Powys desde el año 1138 hasta 1160 (I. Ll. Foster, *Culhwcb and Olwen and Rhonabwys's dream*, en R. S. Loomis, *Artburian Literature*, p. 41). Maredudd había luchado contra los anglonormandos y obligó a la retirada a Enrique I, muriendo en el año 1124 o 1129 (Loth, *Mab.*, I, 287). <<

[234] El reino de Madawc se extendía desde Chester hasta las altas tierras de Arwystli. Porfordd es evidentemente Pulford (Loth, Mab., I, 286). <<

[235] Jefe de familia y personaje más importante después del rey (Loth, Mab., I, 286). <<

[236] Subdivisión de un cantrev (ver nota a «Pwyll, príncipe de Dyvet»). <<

[237] Se trata de una zona en los alrededores de Oswestry. <<



[238] kymmvt del cantrev de Rhaiadr en Powys Vadog. <<

[239] Uno de los signatarios de la paz entre Llywelyn y Eduardo I en 1274 lleva el nombre de Grono, hijo de Helyn (Loth, Mab., I, 288). <<

[240] Argyngroec es el actual Cyngrog. Rhyd y Groes (vado de la cruz) se encuentra en la confluencia del Rhiw con el Havren (Severn). <<

[<sup>241</sup>] Ver nota a «Manawyddan, hijo de Llyr». <<

[242] En las Tríadas de la Myvyrian arch. of Wales se lee: «Tres traiciones secretas en la isla de Prydein»: la primera tuvo lugar cuando Caradawc, hijo de Bran, fue traicionado por Aregwedd Voeddawg, hija de Avarwy, hijo de Lludd y fue enviado por ella como cautivo a los romanos; la segunda, cuando Arturo fue traicionado por Iddawc Cordd Prydein, que descubrió su secreto; la tercera, cuando Llywelyn, hijo de Gruffudd, fue traicionado por Maddawc Min. Éstas fueron las tres traiciones que causaron la destrucción completa de los Kymry (galeses) (Loth, Mab., II, pp. 282-283). <<

[243] Esta batalla no aparece citada en Nennius (Hist. britt.) sino en los Annales Cambriae. Según esta fuente tuvo lugar en el año 537 (541, en cambio, según los anales irlandeses de Tigernach) y supuso la gran derrota de Arturo contra los sajones y en ella el dux fue mortalmente herido, J. Markale, *Le roi Arthur*, p. 200 <<

[<sup>244</sup>] Sobre el personaje de Arturo, véase nota a «Kulhwch y Olwen». <<

[245] Aparece citado en los *Annales Cambriae*. En las Tríadas del Libro Rojo se le menciona como uno de los tres hombres de deshonor de la isla de Prydein por haber traicionado a Arturo (Loth, *Mab.*, II, p. 213); también se le presenta como el que llevó a cabo una de las tres expediciones de pillaje de la isla de Prydein (cuando fue a la corte de Arturo en Kelliwic y no le dejó ni bebida ni comida en la corte, p. 224).

En los romances artúricos aparece con el nombre de Mordret y es considerado hijo involuntariamente incestuoso de Arturo (J. Markale, *Le roi Arthur*, p. 200). <<



[246] Significa piedra plana y según Lady Guest se refiere a Glasgow (Loth, Mab., I, 292). <<

[247] Según J. Markale, *L'épopée celtique*, se trata de una alusión del autor a la debilidad de los bretones del siglo XII, convertidos en vasallos de los normandos, después de haber sido vasallos de los sajones (p. 211). <<

[248] Uno de los tres príncipes (aerveddawc) que se vengaron desde el fondo de sus tumbas. Fue muerto por Llawgat Trwmbargawt Eiddin (Loth, Mah., I, 296). <<

[249] Perteneciente a la nobleza de los hombres del Norte  
(Loth, Mab. I, 296). <<

[250] Según Beda, la batalla de Mont Badon contra los sajones (Osla) tuvo lugar en el año 493. Supuso una importante victoria para los bretones y detuvo por algún tiempo el avance de los sajones. Según los Annales Cambriae tuvo lugar en el año 516: «Batalla de Badon, en la que Arturo llevó la cruz de Nuestro Señor Jesucristo tres días y tres noches sobre sus hombros y los bretones salieron victoriosos» (J. Markale, *Le roi Arthur*, p. 194). <<

[251] Uno de los tres príncipes caballeros de combate de la corte de Arturo. En los romans artúricos aparece como Karadoc Briefbras (Loth, Mab., 1, 298). <<

[252] En la frontera de Montgomeryshire. <<

[253] Se trata del rey Marc de Cornualles del román francés Tristan et Iseult. <<



[254] Así llamaban los bretones a los daneses (el nombre significa pueblos negros). <<

[255] Encontramos aquí un término específico para hacer referencia a la protección corporal (lluruc, RB, 151, loriga) y no el concepto genérico arueu (ver nota a «Pwyll, príncipe de Dyvet»). Además una descripción precisa del tipo de loriga: de mallas clavadas, esto es, pequeñas piezas o mallas que solían ir clavadas en su parte central. Su traducción correcta es malla y no anillo (Loth, Mab., I, 300), pues el anillo no se clavaba, sino que se enlazaba. Para una tipología de la cota de mallas o loriga, véase F. Buttin, *Du costume militaire au Moyen Age et pendant la Renaissance*, *Memorias de la Real Academia de Buenas Letras de Barcelona*, t. XCI, 1971, 240 <<

[256] Ver el relato «Owein y Lunet o la Dama de la Fuente». Es el Yvain de Chrétien de Troyes. En este relato aparece como propietario de cuervos. Una alusión a sus cuervos se encuentra en el relato de «Owein y Lunet». <<

[257] A chledyf eurdwern trwm tri chanawl (RB, 146). Loth traduce tri chanawl por «troi tranchants» (1, 303). Parece sin embargo, referirse a las tres acanaladuras que solía presentar un tipo de espada de hoja ancha, y que apareció en Europa en la segunda mitad del siglo XIII. Ver abundantes ejemplos en E. Oakeshott, *The sword in the age of chivalry*, London, Arms and Armour Press, 1981, p. 51 y SS. <<

[258]... arueu trymyon estronawl (RB, 156). Sobre el concepto arueu /n/, ver nota a «Pwyll, príncipe de Dyvet». La calificación de tales armas como estronawl, posiblemente se deba a que la protección del caballo con cota de mallas no apareció hasta finales del siglo XIII y el autor podría recogerlo como una novedad del armamento (M. Watkin, *La civilisation*, p. 73). <<

[259] cwnsalt (RB, 156). Colocada encima de la loriga, esta túnica adornada por lo general con colores del escudo heráldico recibe en castellano el nombre de sobrevista, sobreseñales, y en francés «cotte d'armes» (M, de Riquer, *Las armas en el Amadís*, p. 400). <<

[<sup>260</sup>] helym eureit (RB, 156). Aquí también el autor utiliza un término específico para referirse a la protección de la cabeza, y no el genérico arueu como en el mabinogi de «Branwen» para referirse a este arma (ver nota a «Branwen»). <<

[261] Uno de los tres gwyndeysn o tres reyes benditos, junto con Owein, hijo de Uryen y Ruawn Pebyr (Loth, Mab., 1, 313). <<



[262] Ver nota al mabinogi «Math, hijo de Mathonwy». <<

[263] Con respecto a Arturo, ver nota a «Kulhwch y Olwen». En las Tríadas de la Myvyrian arch. of Wales se mencionan las tres cortes principales de Arturo: Caer Llion junto al Wysc (Usk) en Kymry (Gales); Kelliwig en Kernyw (Cornualles) y Penrhyn Rhionedd en el Norte (Loth, Mab., II, 261). <<

[264] Ver nota al «Sueño de Rhonabwy». El padre de Owein (Yvain) era el histórico rey de Rheged (en el sur de Escocia). A finales del siglo VI venció a los hijos de Ida, rey de Bernicia y murió, según Nennius, en la expedición contra Deodric (R. S. Loomis, *Arthurian Tradition and Chrétien de Troyes*, p. 269). El relato galés de Owein (La dama de la fuente) sigue en líneas generales la trama argumental del *Chevalier au lion*, de Chrétien de Troyes, aunque con todo existen notables diferencias entre la versión galesa y el roman francés (ver el texto de Chrétien en la edición de W. Foerster, t. II, Halle, 1887, o en M. Roques, IV, París, 1960 (*Classiques français du Moyen Âge*). La relación y diferencias entre ambos relatos se ponen claramente de manifiesto en el estudio de J. Frappier, *Etude sur Yvain*, pp. 281 y ss. Asimismo, ver una completa comparación de todas las versiones de este relato en R. L. Thomson, *Owein or Chwedyl Iarlles y Flynnawn*, The Dublin Inst. for Advanced Studies, 1975 (Intr., pp. XXII-LVI). <<

[265] En las Tríadas de la Myvyrian arch. of Gales, Kynon aparece como uno de los tres enamorados de la isla de Prydein, junto con Caswallawn y Tristan. Aparece como amante de Morvudd, hija de Uryen (Tríada, 81; Loth, Mab., II, 261); también se le cita como uno de los tres caballeros del consejo de la corte de Arturo (Tríada, 97; Loth, Mab., II, 267). En la versión galesa, Kynon es quien relata la aventura de la Fuente, mientras que en el roman de Chrétien, será Calogrenante, primo de Yvain, quien cuente tal aventura (J. Frappier, Etude sur Yvain, p. 24 y ss.). <<

[266] Ver nota a «Kulhwch y Olwen». <<

[267] Ver nota a «Kulhwch y Olwen». <<

[268] Aparece también en el relato de «Kulhwch y Olwen» cumpliendo la función de portero de Arturo cada primero de enero. <<

[269] Este personaje ha sido asimilado al dios Curoi que en la mitología celta asumía funciones distintas e incluso contradictorias, ya que se podía presentar como adversario o como huésped. De ahí que el gigante se haya entendido como un desdoblamiento del huésped que recibe en el castillo a Kynon y posteriormente a Owein. La interpretación del «Hombre Negro» como el dios Curoí también se debe a que éste solía presentarse como pastor (de ahí que este personaje del Owein se relacione con el pastor Kustenín de Kulhwch) y con aspecto terrorífico y monstruoso. El personaje es interpretado como guardián de «las maravillas del Otro Mundo» (ver J. Frappier, *Etude sur Yvain*, p. 93 y ss.). <<



[270] El episodio guarda estrecha relación con la aventura de Pryderi y Rhiannon en el mabinogi de «Manawyddan, hijo de Llyr». La fuente de Yvain se sitúa en el bosque de Brocelandia (actualmente el bosque de Paimpont) donde se encuentra todavía la fuente conocida como la fuente de Barenton (J. Frappier, *Etude sur Yvain*, p. 85). <<

[271] Se trata de una especie de musgo utilizado para colorear en rojo (Loth, Mab., 11, 13). <<

[272] Se trata de un pasaje cuyo sentido todavía no se ha aclarado suficientemente. Los traductores (Jones y Loth) han interpretado la respuesta de Kei como ambigua y contradictoria con sus palabras anteriores; R. L. Thomson (Owein, cit.) señala que no parece ser ésta la traducción precisa (p. 45), aunque no ofrece otra solución al texto «nyt mwy o volyant y Owein a dywedeist di no minneu» (10, 225).

<<

[273] En el Yvain de Chrétien, el caballero guardián de la fuente es Esclados li Ros. <<

[274] y *helym ar penffestin ar penguch* (WM, 236; R. L. Thomson, cit. 11, 273). El caballero lleva la cabeza protegida con tres piezas: el yelmo (*helym*), el *penffestin*, que puede traducirse como bacinete, y el *penguch*, pieza de mallas que en castellano se denomina almófar. Efectivamente, el nuevo tipo de yelmo aparecido en Europa en la primera mitad del siglo XIII, el *Topfhem* o yelmo en forma de tonel, exigía la colocación de otra pieza de metal rígido entre la capucha de mallas, cofia o almófar y el yelmo. Tal pieza era un casco, por lo general, semiesférico, que impedía la movilidad del gran yelmo en forma de tonel. A ello hace referencia el concepto *penffestin*. Ésta constituiría la forma usual de describir la protección de la cabeza durante el siglo XIII (ver un completo análisis en H. Schneider, *Die beiden Topplhelme von Madeln. Die Entwicklungsgeschichte des Topplhelms*, en *Zeitsch. f. schweizerische Arch. und Kunstgesch.* XIV, Heft 1, pp. 24 y ss). Con todo, hay que señalar que los traductores han entendido estos tres conceptos de modo diverso: Lady Guest traduce «yelmo, cervellera y ventana»; M. Loth, «yelmo, cofia de mallas, capucha y ventana»; y en su edición, R. L. Thomson entiende que se trata de «yelmo, almófar y capucha de tela» (Thomson, cit., pp. 46-47). <<

[275] Laudine en el Yvain de Chrétien. <<

[276] Lunet parece derivar de llun, imagen, efigie, en caso de que el nombre sea de origen bretón (Loth, Mab., II, 2). <<

[277] Ello confirmaría nuestra interpretación de que posiblemente se trate de un yelmo cerrado en forma de tonel

<<



[278] En el Yvain de Chrétien sigue a este episodio la «Pesme aventure» (v. 5107-5809). <<

[279] Ver nota a «El Sueño de Rhonabwy». <<

[280] En «El Sueño de Rhonabwy», Owein aparecía como propietario de cuervos. En un pasaje del Didot Perceval, el hada Morgana, amante de Urbain (posiblemente Uryen) también aparece rodeado de cuervos negros, lo que le ha permitido suponer a R. S. Joomis que Morgana pudiera ser madre de Owein (Artburian Tradition, p. 271). <<

[281] En las Tríadas de la Myvyrian arch. of Wales aparece como uno de los tres caballeros de la corte de Arturo que vieron el grial, junto con Galaath, hijo de Lawnselot dy Lac y Bort, hijo del rey Bort (Loth, Mab., 11, 262). En los *Annales Cambriae* se menciona a un príncipe Peredur que murió junto con su hermano Gwrgi en la batalla de Arfderydd (año 574-580) (J. Marx, *Nouvelles recherches*, p. 114). Para su posible relación con Pryderi, héroe de las cuatro ramas de los mabinogi, ver nota «Pwyll, príncipe de Dyvet». La versión galesa Peredur presenta notables diferencias con respecto al Perceval de Chrétien (ver la traducción de M. de Riquer, *Perceval o el Cuento del Grial*, Madrid, Austral). Los estudiosos del tema han advertido gran número de incoherencias y confusiones en el relato galés (ver Paule le Rider, *Le chevalier dans le conte du Graal*, p. 57 y ss.). <<

[282] marchogyon urdolyon; según J. Loth, urdolyon deriva de urdd (del latín, ordo), Mab., II, p. 183, lo que justifica la traducción de «caballero ordenado», es decir, del hombre que ha entrado en la caballería entendida como institución, ver J. Flori, Pour une histoire de la chevalerie, L'adoubement dans les romans de Chrétien de Troyes, en «Romania», 1979, pp. 21-52. <<

[283] Es el Orguloso de La Landa del roman de Perceval de Chrétien. <<

[284] En el Perceval es el Caballero Rojo, el asesino del padre de Perceval. <<

[285] El Rey Pescador en Chrétien, ver nota a «Math, hijo de Mathonwy». <<



[286] En el sentido medieval de arma ofensiva. Aparece citado entre los veinticuatro juegos galeses (Loth, Mab., II, 57). <<

[287] El tema de la «lanza sangrante» posee, al parecer, tradición celta. En el Togail Bruidne Da Derga aparece una lanza mágica y maléfica, que cuando derrama sangre, se la debe sumergir en un caldero. Es también el arma infalible de Cuchulainn. Oengus, dios y jefe de los Tuatha De Dannan, lleva a veces una lanza sangrante. Entre los galeses, Beli también posee una lanza de la cual mana sangre, J. Marx, *Nouvelles recherches*, pp. 117 y ss. <<

[288] Algunos autores consideran que el término *dyscyl* es equivalente al *graal* (I. L. Foster, *Gereint, Owein and Peredur*, en R. S. Loomis, *Arthurian literature*, p. 203). Sin embargo, he preferido traducirlo por un concepto menos específico (=bandeja). En cualquier caso, otros autores consideran «abusiva la asimilación de este concepto con el de *graal*», P. le Rider, *Le chevalier dans le conte du Graal*, p. 58. En lo que respecta al tema de la cabeza cortada, ver nota a «Branwen, hija de Llyr». <<

[289] Ver nota a «El Sueño de Rbonabwy». <<

[290] Es éste el apodo de Peredur (Paladyr Hyr=Lanza Larga).

<<

[291] Respecto al personaje, ver nota 15 a «Kulhwch y Olwen». Nótese que en este relato Kei asume unas características distintas al Kei de «Kulhwch», adoptando los rasgos que le concediera Chrétien, como hombre orgulloso y descortés opuesto a Gauvain (Gwalchmei). <<

[292] Respecto a Gwalchmei, ver nota 20 «Kulhwch y Olwen». En las Tríadas de la Myvyrian arch. of Wales, aparece citado como un caballero de lengua de oro de la corte de Arturo, junto con Drudwas, hijo de Tryphin y Eliwlod, hijo de Madawc: «Eran tres hombres tan sabios, tan gentiles, tan amables, tan elocuentes en su conversación que era difícil negarles lo que pedían» (Loth, Mab., II, p. 265). <<

[293] Ygharst o Angharat, según las Tríadas una de las damas joviales de Bretaña (Loth, Mab., 11, 75). <<



[294] En el Irish-english Dictionary de P. S. Dinneen, se define carn como un montón de piedras con las que los druidas realizaban sus hogueras el primero de mayo; el concepto carn se utiliza con mucha frecuencia para dar nombre a lugares geográficos (p. 119). Ver nota a «Kulhwch y Olwen». <<

[295] Más frecuentemente avanc, designa un animal más o menos fabuloso, según unos autores un castor, según otros un cocodrilo (Loth, Mab., II, 85). <<

[296] Propiamente gusano. En Nennius, *vermes* se refiere también al dragón (Loth, *Mab.*, II, 95). <<

[297] En el Perceval de Chrétien, se relatan con gran extensión las aventuras de Gauvain (Gwalchmei) que se alternan con las de Perceval. <<

[298] El Castillo de Graal en el Perceval de Chrétien. <<

[299] El juego de ajedrez de Gwenddoleu o Gwendoolen figura entre las trece maravillas de la isla (Loth, Mab., 11, 106). <<

[300] En las Triadas del Libro Rojo aparece como uno de los tres jefes de flota de la isla de Prydein, junto con March y Gwennwynnwyn (Loth, Mab., II, 232). Existió un histórico Gereint, rey de los bretones, que luchó contra el rey de Wessex en el año 710. Al parecer el Gereint, hijo de Erbin, fue rey de Devon y Cornuailles (Loth, Mab., 11, 111). Es el Erec, hijo de Lac de Chrétien de Troyes. (Ver Erec y Enid, traducido por C. Alvar, v. Cirlot, A. Rossell, Madrid, Editora Nacional). <<

[301] Ver nota a «El Sueño de Rhonabwy». <<



[302] Ver nota a «Kulhwch». <<

[303] Ver nota a «La Dama de la Fuente». <<

[<sup>304</sup>] Ver nota a «Manawyddan, hijo de Llyr». <<

[305] Bosque de Dena o Dean. Un cantrep de Gwent se denominaba Cantrev coch yn y Ddena y se extendía desde Mynyw hasta Gloucester (Loth, Mab., 11, 113). <<

[306] Aparece en el relato de «Kulhwch y Olwen». <<

[307] En el Erec de Chrétien se trata de un pobre valvasor. <<

[308] En el roman de Chrétien el tema de la recreantise de Erec posee un contenido y un matiz muy distinto al de Gereint. <<

[<sup>309</sup>] Ver nota a Peredur, hijo de Evrawcs. <<



[<sup>310</sup>] Ver nota a Peredur, hijo de Evrawcs. <<

[<sup>311</sup>] Se trata del episodio que en Chrétien se denomina la «Joie de la Cort». <<

[<sup>312</sup>] Ver nota a «Branwen, hija de Idyr». <<

[<sup>313</sup>] Es el Mabonagrain de Chretien. <<

[<sup>314</sup>] En el roman de Chretien, el relato termina con la coronación de Erec en Nantes. <<